Anno 9
Giugno 1999
Lire 7.000
Numero 86

PLAYSTATION
NINTENDO 64
DREAMCAST

XENIA EDIZIONI

CONSOLE MANIA

DRIVER per PSX
E guidare non sarà più la stessa cosa

BLUE STINGER
Avventura e orrore su Dreamcast

DUKE NUKEM ZERO HOUR
Il buon vecchio duca conquista l'N64

questo mese

FIFA 99
Pepsi Man
Wing Over 2
Aero Dancing
Warzone 2100
Chocobo Racing
Dreams to Reality
Puma Street Soccer
Marvel VS Capcom
Gex 3: Deep Cover Gecko
Anna Kounikova's Smash Court Tennis

SPECIALE E3 DA LOS ANGELES

ISSN 1127-123X
90086
9 771127 123002

Spedizione in abbonamento postale 70% Filiale di Milano

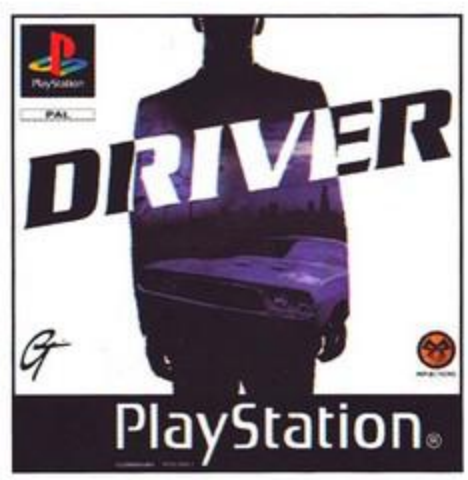
DRIVER

"Ti promettiamo la più bella corsa della tua vita"

- Ufficiale PlayStation Magazine Aprile '99 (9/10)

"Originale, divertente, tecnicamente valido: uno dei migliori giochi del 1999".

- Superconsole PlayStation



GAMESTER

"Come si fa a guidare senza volante...?"

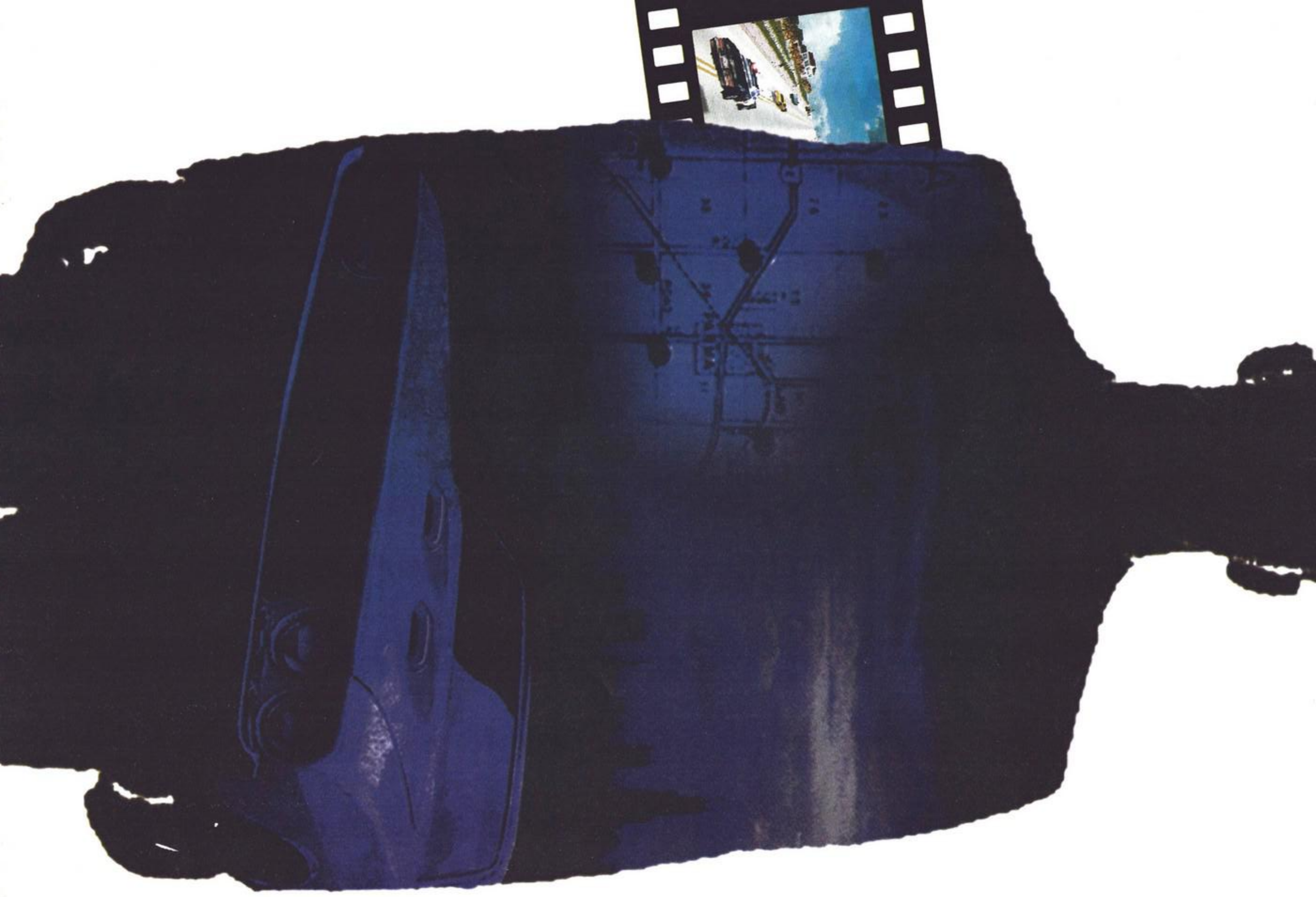
REFLECTIONS

PlayStation

RADIO 105 NETWORK

HX HalifaX

www.halifax.it



DRIVER™© 1998 GT INTERACTIVE SOFTWARE (EUROPE) LIMITED. ALL RIGHTS RESERVED. DEVELOPED AND CREATED BY REFLECTIONS, A GT INTERACTIVE DEVELOPMENT STUDIO. REFLECTIONS AND THE REFLECTIONS LOGO ARE TRADEMARKS OF THE REFLECTIONS DEVELOPMENT STUDIO. PUBLISHED AND DISTRIBUTED BY GT INTERACTIVE SOFTWARE (EUROPE) LIMITED. GT IS A TRADEMARK AND THE GT LOGO IS A REGISTERED TRADEMARK OF GT INTERACTIVE SOFTWARE CORP. ALL OTHER TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.

N° 86 - Anno 9 - Giugno 1999

Editore
Xenia Edizioni S.r.l.
Via Carducci, 31
20123 Milano

Direttore Responsabile
Roberto Ferri
ferrixol@galactica.it

Capo Redattore
Alessandro Rossetto
alexol@galactica.it

Assistente alla Redazione
Marco Auletta
rullaxol@galactica.it

Redattori
Alessandro Rossetto, Andrea Della Calce, Andrea Fattori, Andrea Loiudice, Christian Antonini, Davide Corrado, Davide Pessach, Davide Tosini, Fabio Casale, Marco Auletta, Marco Pretini, Massimo Monti, Massimo Nichini, Massimo Reynaud, Mirko Marangon, Paolo Besser, Raffaele Sogni, Sergio Porcellini, Stefano Lisi, Thomas Mantero.

Segretaria di Redazione
Roberta Zampieri

Progetto grafico/impaginazione
Claudio Celasco
Claudio.lasco@tiscalinet.it

Redazione
Xenia
Casella Postale 853
20101 Milano
Tel (02) 87.85.12
Fax (02) 87.85.67

Stampatore
Rotolito Lombarda, S.p.A.
Cernusco sul Naviglio (MI)

Concessionaria di Pubblicita
Spaziotre
Piazzale Archinto, 9
20159 Milano
Tel. (02) 69.0012.55
Fax (02) 69.00.12.77

Distribuzione
ME.PE S.p.A.
Via G Carcano, 32
20141 Milano

Abbonamenti e arretrati
solo con versamento sul c/c postale
Nr. 19551209
intestato a Xenia Edizioni S.r.l.
Via dell'Annunciata, 31
20121 Milano
tel. (02) 878511
Abbonamento: 11 numeri Lit. 70.000
arretrati il doppio del prezzo di copertina

Pubblicazione mensile
Registr. Tribunale di Milano
Nr. 660 del 21/9/1991
Pubblicità inferiore al 70%
Spedizione in abbonamento postale
70% Filiale di Milano

SOMM

ANTEPRIMANIA SPECIALE E3 6
ANTEPRIMANIA 28
MADE IN JAPAN 34
REVIEW 36
FACCE RIDE 113
TGM CORNER 114

questo mese console

DREAMCAST

36 AERO DANCING
50 BLUE STINGER
94 MARVEL VS CAPCOM

NINTENDO 64

72 DUKE NUKEM ZERO HOUR
90 FIFA 99

PLAYSTATION

40 ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS

mario

AGGIUNGI UN POSTO AL TAVOLO 117

CONTROL YOUR CONSOLE 118

CONTROL YOUR CONSOLE ZELDA: OCARINA OF TIME 122
speciale

CONSOL IAMOCI 140

BOVAS' HARD CAFE' 142

mania propone:

44 CHOCOBO RACING

58 DREAMS TO REALITY

64 DRIVER

78 PEPSI MAN

82 GEX 3: DEEP COVER GECKO

100 PUMA STREET SOCCER

104 WARZONE 2100

108 WING OVER 2

ATTENTI ALL'UOVO

Colgo l'occasione della stesura di questo editoriale per lanciare un messaggio internazionale di allarme: fate attenzione alle uova.
Da recenti studi è stato dimostrato che queste hanno una propria coscienza, una capacità motoria non indifferente (solo se non vengono osservate) e un odio per il genere umano (e più in particolare per la sottospecie "redattore") pari solamente a quello dei fossi. A proposito dei fossi vi ho avvertito ormai più di un anno fa, in occasione dell'agguato subito dal nostro prode Mao, di ritorno in motorino in quel di Bedonia, assalito e quasi inglobato da uno di questi sedicenti elementi del paesaggio (per fortuna almeno quando si è svegliato i reni li aveva tutti e due).
Questa volta è toccato al prode Fabio Casale, news editor di ConsoleMania succeduto per l'appunto a Mao (che ci sia un qualche tipo di collegamento?) da ormai un bel po' di tempo. Or dunque, a quanto pare le uova hanno, durante un momento di distrazione di Fabio, fatto in tempo ad avvicinarsi alle sue spalle e, dopo averlo fatto cadere supino, hanno iniziato a infilarglisi in bocca. Questo episodio si è ripetuto a intervalli regolari, a distanza di un giorno l'uno dall'altro, e il numero di uova attaccanti e ingollate è andato via via crescendo fino a giungere alla spaventosa quantità di 25.
Inutile dire che le manifestazioni di perplessità di Fabio sono state accolte con freddezza dal mondo scientifico, che l'ha bollato come un visionario. Ma noi, paladini della verità e della giustizia, abbiamo piazzato delle telecamere e così abbiamo ottenuto la prova di questo fenomeno (è inutile che ci chiediate la cassetta - ci serviva per registrare una puntata di Heidi). Solo il deperimento fisico ha fatto sì che Fabio, alla fine, fosse sottoposto ad alcuni esami e fosse quindi rivelata la natura inspiegabile ma innegabilmente malvagia della situazione.
Perciò prestate attenzione ai rumori desueti nella vostra abitazione e, se nel voltarvi di scatto doveste vedere delle uova (uno o più) che fanno finta di nulla, procedete con circospetta decisione alla loro eliminazione.
Ottimo, anche per questo mese ho fatto il mio dovere: godetevi quello che segue.
Buona lettura.

Alex Rossetto

Davide "ToSo" Tosini

Ma qual è il vero nome della fiera che si tiene tutti gli anni nella madrepatria del signor Bill Gates?

ICHIUB O IFRI non ha importanza. Quello che conta realmente è che come di consueto una congrua fetta di redazione ha abbandonato gli uffici di via Carducci per recarsi in quel di Los Angeles prima, Las Vegas poi, per portarvi delle notiziuole fresche fresche con cui impegnare i vostri oramai caldi e snervanti pomeriggi milanesi/baresi/romani/dellavo stracittà. Ma non perdiamoci in inutile aneddotica e cominciamo a vedere cosa bolle in pentola delle più blasonate software house del pianeta (anche perché per andare su Marte ci stiamo ancora attrezzando... sapete, l'editore non è molto d'accordo...). Un'ultima cosa prima di cominciare: troverete, in fondo a queste succose pagine ricche di anteprime, tre sezioni speciali dedicate rispettivamente a Nintendo, Playstation e Dreamcast. Non fate molto affidamento sulle date di uscita visto che, nella stragrande maggioranza dei casi, si riferiscono alle versioni americane o giapponesi dei giochi in questione. Buon divertimento.

UBI SOFT

E cominciamo questa carrellata di box dalla mamma di Tonic Trouble e Rayman, non tanto per importanza quanto perché è stato il primo press kit a saltare fuori dalla bustona consegnatami da Alex. Il titolo principe, come del resto era ovvio supporre, è stato senz'ombra di dubbio il seguito del succitato Rayman (il titolo completo è Rayman II - The Great Escape-) presentato praticamente per tutte le piattaforme esistenti (se avessero incluso anche la versione per C64 e C16 non ci sarebbero stati esclusi). Grazie a un'accurata ambientazione tridimensionale, che ci porterà attraverso la bellezza di quattordici mondi, una giocabilità che si attesta (almeno secondo i PR Ubisoft...) su standard decisamente elevati e una longevità che si aggira attorno alle quaranta ore, rischiamo di trovarci davanti a una vera e propria perla di intrattenimento videoludico, nonostante sia ancora presto per dirlo. Rayman II sarà convertito, come dicevo poc'anzi, per tutte le piattaforme presenti sul mercato - PC, Dreamcast, N64 e PSX per l'esattezza - e sarà sugli scaffali dei negozi tra non molto. Sempre rimanendo in casa Rayman va anche segnalata l'oramai "imminente" (si parla del primo quadrimestre del 2000, quindi data non lontanissima...) uscita di una serie animata avente come protagonista il succitato "uomo-raggio" (no, Sergio, non stavo parlando di te). Alla Ubisoft sembrano puntare molto sulla nuova console targata SEGA e la quantità di giochi in avanzata fase di sviluppo sembra dimostrarlo. Speed Devils, Monaco Grand Prix Racing Simulation 2, Deep Fighter e RedLine Racer UC sono infatti titoli destinati a vedere la luce anche (e in alcuni casi solo) sul Dreamcast che, lasciatemelo dire, sembra si stia riprendendo alla grande dalla partenza falsa avuta in principio

(nonostante non mi convinca ancora appieno). Ma vediamo di accontentare tutti i possessori di questa console entrando nel dettaglio dei titoli che si preparano a tenerli svegli nelle prossime notti. Speed Devils è un gioco di corse che cerca di portare una ventata di freschezza, introducendo il fattore scommesse, in un genere comunque inflazionato come quello delle simulazioni di guida. In pratica risulterà una sorta di manageriale dove, oltre a dovere correre come degli ossessi, dovrete guadagnare dei fruscianti dollaroni imbroccando, di volta in volta, il vincitore (facile, basta puntare su se stessi e vincere tutte le corse...) o cose del genere. I tracciati saranno sette e verranno "costruiti" sfruttando ambientazioni realmente esistenti. Altra nuova caratteristica sarà il clima che farà sfoggio di veri e propri cataclismi, creando una sensazione di misto panico-eccesso di adrenalina anche nelle vene del più tranquillo di voi (i vari tornado che affliggono la Lousiana sono qualcosa di imperdibile). Monaco GP RS 2 è invece la trasposizione della versione PSX-N64 recensita, se non erro, un paio di numeri fa, con ovvio e scontato restilyng grafico che dovrebbe renderla una vera e propria delizia per gli occhi. In quanto a giocabilità non so ancora dirvi niente ma le premesse per il capolavoro ci sono tutte. Deep Fighter vi farà esplorare il regno di Ariel, fascinosa sirenetta della Disney, garantendo furiosi e indiavolati combattimenti aventi come teatro il regno marino, il tutto contornato da paesaggi molto suggestivi. L'ultimo titolo per Dreamcast, Redline Racer Ultimate Challenge, è la trasposizione, riveduta e corretta, di un titolo per PC uscito oramai quasi un anno e mezzo fa e promette di stabilire un nuovo standard per ciò che concerne le simulazioni motoristiche a due ruote su DC (cosa che, a conti fatti, non dovrebbe risultare tanto difficile vista la totale assenza di concorrenza).

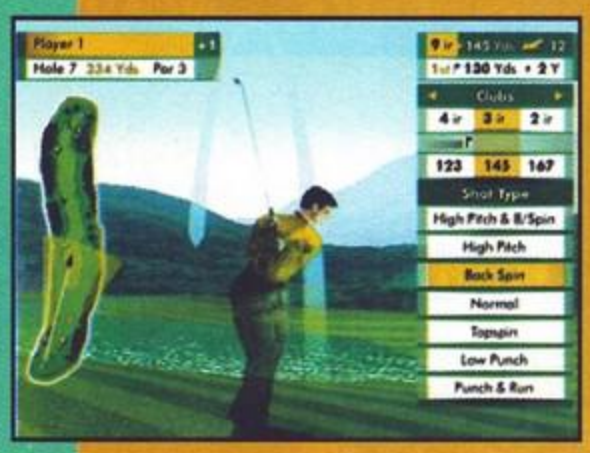
Abbandoniamo per un attimo il Dreamcast e vediamo di analizzare le altre uscite di Ubisoft. Per N64, console che sembra pronta a vivere una seconda giovinezza, troviamo Extreme - Wild Water -, simulazione di una bella gitarella in canoa. Modelli fisici di altissima caratura e cinque diverse modalità di competizione sembrano farne un prodotto estremamente curato e completo, anche se, almeno a mio avviso, rischia di essere forse troppo settoriale.

SCI

Facciamo ora un salto in casa SCI che sembra volere sfruttare sino in fondo il fenomeno Carmageddon. Sono infatti state annunciate le versioni PSX e Gameboy color di suddetto titolo perché anche i possessori di queste console possano divertirsi nell'allegro carnaio che ha reso tanto famoso Max (il protagonista del gioco... quello che grida sulla copertina... avete capito, no?). Ci troveremo davanti a versioni censurate, con zombie che sostituiscono i tanto cari passanti, ma il divertimento non ne sarà sicuramente pregiudicato. Altro titolo in cantiere che merita attenzione è senza dubbio Arena A.D., per Playstation, che consentirà di suonarsi delle mazzate gladiatorie nella bellezza di venti vastissime arene, dal muro di Adriano all'anfiteatro di Pompei (c'è anche il Colosseo tanto caro al nostro romanissimo Duspa), scegliendo il proprio alter ego digitale tra diciotto cattivissimi combattenti. Modelli fisici realistici consentiranno di sfruttare al meglio il proprio personaggio e, per la prima volta in un gioco di questo tipo, il peso costituirà un fattore determinante durante il combattimento. Ultimo titolo presentato è Titanium Angels, arcade adventure dalla trama mozzafiato che promette faville. Sedici enormi livelli, armi e power up mai visti prima e una forte caratterizzazione dei personaggi dovrebbero farne un must per tutti. Aspettiamo con la modalità "scettico" inserita...

GREMLIN

Cominciamo subito con un titolo che sembra intenzionato a scalzare il caro Colin McRae dal trono che ne sanciva una schiacciante supremazia. Rally Master, questo il titolo del (sperem) futuro erede, presenta delle caratteristiche di tutto rispetto e, a detta di molti, sembra essere un gradino più in su del gioco Codemasters. L'unica piattaforma per la quale è stato annunciato è di casa Sony (anche per PC a dire il vero, ma non credo vi interessi molto) e gli utenti di questa macchina possono cominciare a incrociare le dita nella speranza di vedere un nuovo capolavoro. Premier Manager 64, conversione di Premier Manager 99 (la mia prima recensioneeeeee), sembra sopperire a tutte le piccole magagne che sembravano affliggere la versione PSX. Personalmente credo che i manageriali non abbiano motivo di esistere su macchine (e mi riferisco anche alla console grigia che tanto amate) tanto limitate in capacità di calcolo, comunque questa è solo una mia opinione. Sempre rimanendo in ambito sportivo va segnalata la seconda release della serie Actua Ice Hockey. Il primo capitolo non mi aveva entusiasmato ma questa volta gli utenti Playstation avranno di che divertirsi.



Veniamo ora ai giochi davvero nuovi annunciati all'E3. Hogs of War, primo dei tre titoli svelati, per così dire, nel corso della fiera, è uno strategico in tempo reale nel quale il giocatore dovrà prendere il controllo di una delle sei truppe di maiali (o porcellini se preferite) per portarla alla conquista di non si sa ancora cosa. Sfruttando l'ambientazione della prima Guerra Mondiale e uno stile prettamente cartoonesco, questo HoW sembra decisamente interessante. Il supporto totale per il multi player (il che significa sbeffeggiamenti globali ai danni dei vostri amici) e quaranta missioni per il single player contribuiscono a innalzare non poco la longevità del prodotto, promettendo ore e ore si intenso e sano divertimento. Passiamo ora a Gekido, sempre per Playstation, che si presenta come un valido successore dell'indimenticabile Double Dragon, beat 'em up a scorrimento orizzontale che imperversava nelle sale giochi di tutto il mondo secoli or sono. Ottima grafica treddì e combo devastanti sembrano garantire un certo spessore a un titolo che non mancherà di riservare diverse sorprese - da segnalare inoltre il team di sviluppo italiano, i ragazzi dei Naps Team. Quanti di voi sanno lavorare a maglia? Senz'altro è più facile giocare a golf (non vi preoccupate, non sto sottovalutando questo sport, è solo che l'unica cosa che mi viene in mente guardando i ferri della nonna è un bel pollo allo spiedo...) e anche alla Gremlin sembrano pensarla così. European PGA Golf, previsto in versione N64, Dreamcast e PSX, porterà sui nostri schermi dozzilliardi di buche ed ettari di terreno incontaminato per un totale di chilometri da macinare davvero impressionante. Graficamente la versione per N64 mi è sembrata migliore della controparte PSX ma, come al solito, la grafica non è (o almeno non dovrebbe essere) l'aspetto principe di un gioco. Intanto Raffo aspetta fiducioso.

INFOGRAMES

Sport e azione caratterizzano la presenza all'E3 di Infogrames. Sono infatti stati proposti due aspiranti al titolo di "gioco di calcio del millenio", ancora saldamente in mano a Winning Eleven III - Final Version -, che purtroppo, almeno a livello epidermico, non sembrano farcela (forse sono un filo troppo prevenuto... chi vivrà vedrà). I due titoli in questione sono, comunque, Brazil V-Soccer e Canal+ Football99. Per il primo possiamo dire che verranno introdotti, come commento sonoro all'incontro, tutti quegli attimi di intensa caciara ai quali si può assistere solo durante le partite che vedono coinvolte le nazionali verde-oro (mi ricordo, qualche anno fa, la splendida torcida brasiliana che animava le partite di World League... gran bello sport la pallavolo). Nuove mosse e finte cercheranno di motivare l'acquisto del gioco in questione che, sempre a detta dei PR, sarà l'esperienza di calcio definitiva, combinando la più evoluta tecnologia al meglio del calcio. Canal+ Football 99 parte leggermente più in sordina. Avvalendosi della collaborazione con l'omonima emittente francese (questa collaborazione aveva già dato vita a Rushdown, divertente multievento di sport estremi), alla Gremlin hanno fatto di tutto per realizzare un gioco in grado di stupire sotto il punto di vista grafico, come potrete constatare da soli dando una semplice occhiata alle foto. Purtroppo non ho avuto occasione di vedere niente in movimento ma, di solito, questi giochi sono tutto fumo e niente arrosto. Inutile dire che io sia il primo ad augurarsi un cambiamento di tendenza, visto che sono stufo di aspettare un gioco per sei mesi con la bava alla bocca (che dopo un po' dà fastidio) per poi ritrovarmi con un titolo che non regalerei neanche al mio peggior nemico.

Abbandoniamo i verdi manti erbosi per lanciarci verso gli sterminati cieli, che potremo solcare con Eagle One, simulatore/arcade di volo di prossima uscita. Ottima grafica, con esplosioni davvero spettacolari e chicche sparse qua e là, giocabilità che sembra essere superiore alla norma e split screen per il classico "doppio" con l'amico di turno. Niente male, non c'è che dire. Ma poteva mancare un gioco di guida? Ceeerto che no. Eccoci quindi a parlare di 24thh le Mans, titolo ovviamente improntato sull'omonima manifestazione, che presenta un paio di novità carine. Su tutte spicca la modalità carriera, che vi consentirà di diventare uno dei piloti più ricercati di tutti i tempi. La ricostruzione del circuito e della fisica delle macchine è stata realizzata con l'ausilio dello staff delle scuderie che partecipano alla competizione. Come al solito i modelli fisici vengono spacciati per iper realistici ma, a mio modesto parere, comincio a credere poco a queste banfe pre-release. Meglio aspettare la versione definitiva che promette, tra le altre cose, un'ottima sessione replay, forse addirittura superiore a quella di Gran Turismo. Con Supreme Snowboarding, per DreamCast, si chiude la sezione sportiva di questo box. Come è ovvio attendersi da un titolo DC, grafica e sonoro sono pompati ai massimi livelli. La possibilità di scegliere il personaggio preferito da una rosa di sei, piste tanto belle da sembrare vere ed effetti speciali da oscar sembrano dare quel qualcosa in più a un titolo che comunque non aggiunge niente al panorama videoludico. Da aspettare, vedere e giocare. Dicevamo che la sezione sportiva era conclusa, si apra quindi quella riservata all'azione pura, nella quale trovano meritato posto due titoli di sicuro interesse. Trattasi di Bugs Bunny e Mission Impossible, entrambi per PSX, che sembrano pronti per mettere a ferro e fuoco la nostra amata console. Il primo è un arcade bello e buono che vi porterà, nei panni del coniglio più scaltro che la storia ricordi, a spasso nel tempo per ventidue livelli di frenetica azione. Il secondo, senz'ombra di dubbio riservato a un'altra fascia d'utenza, vi consentirà di vestire i panni del solito agente segreto ultramegafigaccione per sconfiggere l'acerrimo nemico chiamato "sceglietevoilinometantosonotuttiuguali", il tutto in un miscuglio di azione/esplorazione.

PSYGNOSIS

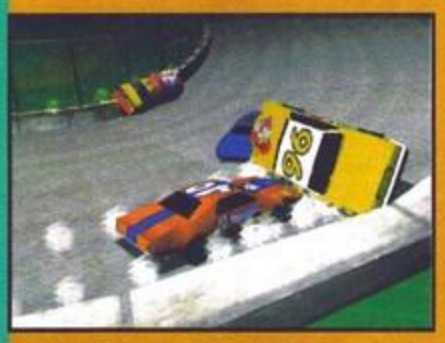
Sembrano oramai lontani i fastosi tempi della serie Shadow of the Beast e la Psygnosis stenta a dare segni di vita. Nel catalogo presentato in questa edizione dell'E3 non vi erano titoli, comunque solo ed esclusivamente per Sony Playstation, di particolare rilievo (intendo dire titoli per cui valga la pena aspettare, bavosi come non mai, la data di pubblicazione). Anche l'atteso Wipeout III non si è rivelato all'altezza, sembrando, alla maggior parte degli addetti ai lavori, meno tecnico e coinvolgente del precedente, splendido, episodio.

Rollcage Extreme altro non è se non la diretta evoluzione di Rollcage, titolo che comunque è riuscito a divertirmi in maniera discreta. Tra le nuove caratteristiche possiamo annoverare nuove armi, la possibilità di distruggere lo scenario in punti strategici, in modo da ostacolare gli avversari e nuove modalità quali lo stunt mode, pursuit racing, demolition mode e, forse il più promettente, quirky rubble soccer game.

Formula 1 99 è il tentativo di risposta della Psygnosis al campione di vendite Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 di Ubisoft, o più probabilmente una grossa pezza per l'inguardabile, a mio avviso, Formula 1 98. Proseguiamo questa rapida carrellata con G-Police - Weapons of Justice-, seguito del coinvolgente primo episodio. Trentacinque nuove missioni ambientate in metropoli tridimensionali dove potrete comandare i vostri wingman. Leggit è invece una sorta di arcade/strategico che vi pone alla testa di un gruppo di allegri amici il cui unico scopo è quello di impadronirsi dei forzieri sparsi per lo scenario. Trentadue arene, sessantaquattro missioni e otto ambientazioni dovrebbero garantire una discreta varietà d'azione. Piccolo particolare: questi buddies saranno dotati di un altissimo coefficiente di AI... no, non avete letto male e non è neanche un errore di stampa. Non si parla infatti di intelligenza artificiale (IA) ma di Artificial Incompetence, praticamente stupidità allo stato puro (e non sto scherzando) proprio per simulare il comportamento "umano".

Continuiamo con Tricks 'n Treasure, arcade platform curato e carino che consentirà di vestire i panni di otto differenti personaggi, potendo scegliere l'arma da utilizzare, da una rosa di quindici, per combattere le settanta differenti creature ostili.

Ottima anche la possibilità di giocare in multi player fino a quattro giocatori contemporaneamente. Colony Wars: Red Sun vi metterà al comando di una bella astronavina di quelle che vi piacciono tanto per eliminare i cattivoni che infestano, tanto per cambiare, il nostro pianeta. Sicuramente niente di nuovo. Non aggiunge niente neanche Destruction Derby che, giunto oramai al terzo capitolo, sembra credere nella formula squadra che vince non si cambia.



GT INTERACTIVE

Vediamo cosa bolle in pentola alla GT Interactive, distributrice di titoli di indubbio valore (vi basti pensare all'imminente Unreal Tournament e tutti i vari Duca il nuca... ehm Duke Nukem), che sembra trasformare in oro tutto quello che tocca.
Il primo titolo, Discworld Noir, è il secondo capitolo di una serie ambientata nel surreale mondo creato dalla mente di Terry Pratchett. Trattasi, in pratica, di un'avventura per PSX e N64 dai toni decisamente divertenti che non mancherà di regalare ore di intenso divertimento, grazie anche a enigmi ben studiati e di non elevatissima difficoltà che risultano nel complesso ben bilanciati tra loro. Come al solito la trama costituirà l'asse portante di un gioco che, se manterrà un livello di godibilità pari a quello del primo capitolo della saga, si rivelerà senza dubbio un capolavoro sotto ogni punto di vista. Spicca, tra i titoli presentati alla fiera, quel Driver del quale dovreste trovare una corposa recensione a opera del sottoscritto proprio su questo numero. Se volete qualche anticipazione vi posso solo dire che io mi sono divertito come un bambino (devo essere sincero: anche io. NdAlex)...

Altro titolo che sembra promettere bene è 40 Winks, arcade-adventure che vi vedrà nei panni di un bambino pacioccoso dedito alla liberazione degli Winky, amabili creature responsabili dei nostri/vostri sogni. Questi affabili batuffoli sono stati rapiti dal solito cattivone che, se non altro, vi darà modo di esplorare un sacco di locazioni e mondi in vero treddì. Aspetto impaziente sia il formato Psx che quello N64. Vi ricordate quei B-movie con i quali ci rovinano le sere estive? E la guerra dei mondi dove la mettiamo? Beh, è ovvio, dentro la Play, no? Eccoci quindi tutti intenti a salvare il nostro mondo dalla conquista in un arcade tridimensionale che sinceramente, almeno dagli screenshot, non pare aver molto da aggiungere alla scena videoludica mondiale. Questo è quanto e anche la GT Interactive ci saluta con la manina.

3DO

Bella lì, i soldatini. No, non sono impazzito tutto di botto, è che alla 3DO giocano con i soldatini (A proposito, sapete che differenza c'è tra una bella ragazza e i soldatini? Bravi, continuate a giocare con i soldatini...) e sembrano farlo un gran bene. I due titoli di punta (tre se consideriamo il terzo capitolo di Army Men per PC) sono Army Men: Sarge's Heroes e Army Men: Air Attack, entrambe arcade di ottima fattura (questo almeno è quello che si evince dagli screenshot).

Vediamo di entrare più nel dettaglio e vedere cosa hanno da offrirci questi due titoli. In Sarge's Heroes, presto disponibile nel duplice formato N64 e Playstation, vestirete i panni di Sarge, mitico eroe dell'armata verde (dovete sapere che nel mondo army men esistono due armate: la Green Army e la Tan Army, praticamente la solita divisione dei colori a cui ci hanno abituati sin da bambini), che dovrà lottare per imporre lo stile di vita della sua armata. Inutile dire che avrete a disposizione un intero arsenale per cuocere i maledetti avversari.

Impatto grafico decisamente convincente, grazie anche alla nuova tecnologia, denominata Plastosheen, che conferisce quel tocco di realismo in più, gestendo in maniera a dir poco stupefacente zone d'ombra e di luce. Davvero convincente e con una giocabilità, ci si augura, sopra la media (nella versione per N64 sarà possibile giocare in multi player con altri tre amici). Nel secondo titolo in questione, Army Men: Air Attack, verrete messi al comando di un simpatico elicotterino e il vostro unico scopo sarà quello di farvi strada attraverso le diciotto missioni disponibili, utilizzando quattro elicotteri (Super Stallion, Huey, Chinook e Apache) che possono contare su un arsenale per così dire "da paura" (Missili, Missili Guidati, Missili Swarm e Napalm). Passando oltre l'occhio cade sull'attesissimo, almeno per quanto mi riguarda, Crusader of Might & Magic che si propone come ottimo connubio tra azione e fantasy dove dovrete usare spada e magia per riuscire a distruggere l'odiata legione dei dannati, unica causa della morte della vostra famiglia. Attraverso cinque vasti mondi, costituiti da diversi sotto livelli e quest, arriverete allo scontro finale contro... eh, non vorrete mica che vi rovini la sorpresa, no?

E' ora il turno di High Heat Baseball 2000, che vedrà la luce entro breve sulla scatolina grigia marchiata Sony. Trattasi di un gioco di baseball, sport in verità poco seguito nel vecchio stivale ma estremamente divertente da giocare... almeno su un comodo schermo! Le specifiche tecniche prevedono cinque differenti modalità di gioco, grafica in alta risoluzione (quando si parla di alta risoluzione in ambito PSX si intende la 512x240) e il commento, a opera di Ted Robinson - commentatore dei Giants -, di ogni giocata. Anche in questo caso viene sbandierata ai quattro venti l'elevata intelligenza artificiale che dovrebbe garantire, almeno in teoria, un realismo senza precedenti. Cambiamo totalmente genere e prepariamoci a entrare nel luogo di perdizione che sembra avere catalizzato l'attenzione dei nostri inviati oltreoceano (ci sono degli episodi che meriterebbero di essere raccontati... tipo quello che ha visto coinvolto Max - direttore esecutivo di The Games Machine- e Dennis Rodman. Ah, se solo sapeste). Il gioco in questione è Vegas Games 2000 per Playstation e vi porterà in un vero e proprio Casinò virtuale dentro il quale potrete cimentarvi in ventitré (dico ventitré mica uno o due eh!) giochi differenti, il tutto da soli o con altri amici. Davvero insolito, anche se promette davvero bene. Ultimo titolo per quanto riguarda 3DO è Battletanx II che vedrà la luce sulla sola console di casa Nintendo. Ambientato in un futuro tutt'altro che remoto (si parla infatti del 2002) questo giochino si presenta come uno shoot 'em up tridimensionale di onesta caratura. Carino sia sotto il punto di vista grafico sia sotto il concept di base, sbarcherà nelle nostre case durante queste vacanze. Stay tuned...

Software Universe®

CONSOLES department

PUNTO VENDITA
MILANO
via Lorenteggio 22 sotto i portici
Tel. 02/42.300.10

PUNTO VENDITA
BRESCIA
via Mameli 24b - in centro città
Tel. 030/37.76.199

PUNTO VENDITA
CINISELLO B. - MI
C.Comm. La Fontana - V.le de Vizzi
Tel.02/66.04.30.58

PUNTO VENDITA
CREMONA
corso Pietro Vacchelli 33
Tel.0372/46.34.83

PUNTO VENDITA
GALLARATE-VA
C.Comm. Malpensa 1 - via Lario 37
Tel.0331/77.96.20

PROSSIMA APERTURA
DAVERIO - VA
CENTRO COMMERCIALE DAVERIO
PROSSIMA APERTURA

PROSSIMA APERTURA
CAGLIARI
CENTRO COMM. LE VELE - CAREFOUR
PROSSIMA APERTURA

PROSSIMA APERTURA
ORIO - BERGAMO
CENTRO COMMERCIALE ORIO CENTER
PROSSIMA APERTURA

GIOCHI SATURN:
GRANDE ASSORTIMENTO
SIAMO TRA I PIU' FORNITI

PREZZI IVA INCLUSA

SOFTWARE UNIVERSE® DICE NO
ALLA PIRATERIA.
LA PIRATERIA UCCIDE
I VIDEOGAMES

SEI UN RIVENDITORE?
- Cerchi un buon distributore?
- Vuoi diventare un Consolles Department® Point?
- Vuoi aprire un negozio Software Universe® in partecipazione con noi?

INVIA UN FAX
AL N. 02.48.30.00.72

SEGA L. 199.000
SATURN EU + PAD +
TRE GIOCHI

SEGA L. 249.000
SATURN EU + PAD +
SEI GIOCHI

CONSOLES department Point®

BRESCIA
SOFTWARE UNIVERSE
Via Mameli, 24/b

CREMONA
SOFTWARE UNIVERSE
Corso P. Vacchelli, 33

FERRARA
CONSOLE 2000
Via Della Luna, 32

GENOVA Chiavari
MILLEGIOCHI
Via Delle Vecchie Mura, 8

GENOVA Rapallo
MILLEGIOCHI
Corso Cristoforo Colombo, 44

IMPERIA Ventimiglia
GIOCHERIA PA.NI.
Via Mazzini, 9/a

MILANO
SOFTWARE UNIVERSE
Via Lorenteggio, 22

MILANO Cinisello B.
SOFTWARE UNIVERSE
Centro Comm. "La Fontana"
Viale de Vizzi Ang. De Amicis

MILANO Paderno D.
MOUSE
Via Gramsci, 2/b

NOVARA
PIANETA VIDEOGIOCHI
C.so Torino, 14/a

PADOVA
COMPUTER SHOP
Centro Comm. "GIOTTO"

REGGIO EM. Castellarano
MAGIC SOFTWARE
Quartiere Don Reverberi, 3/a

SANREMO
FANTASIA
Via S. Francesco, 89

TREVISO Castelfr. Veneto
COMPUTERSHOP
Centro Commerciale
"I Giardini del Sole"

UDINE
GAME MASTER
Via Aquileia, 15/a

VARESE Gallarate
SOFTWARE UNIVERSE
Centro Commerciale
"Malpensa Uno" Via Lario, 37

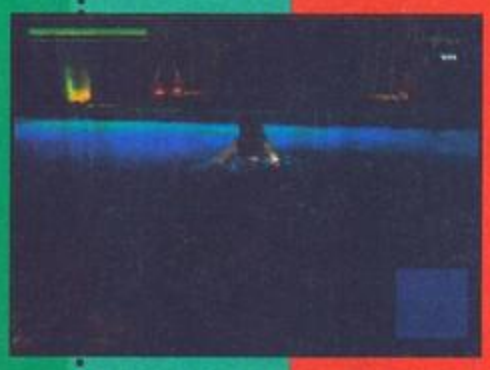
QUI PUOI USARE
VISA
CartaSì

VENDITA PER CORRISPONDENZA Tel. 02 42 300 10

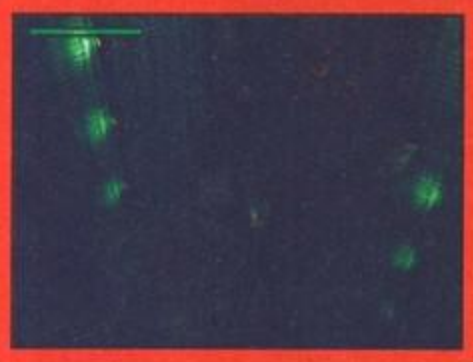
Vendita per corrispondenza, uffici, Cash & Carry rivenditori:
via Lorenteggio 22 Milano - tel. 02.42.300.10 fax 02.48.30.00.72

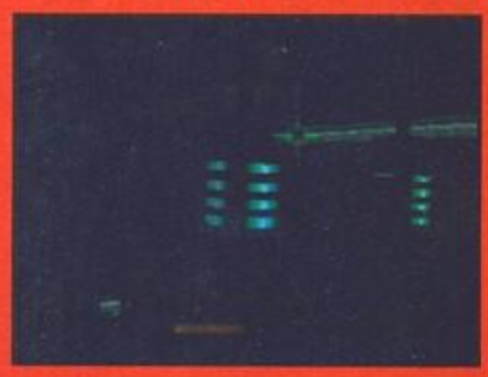
GRUPPO G.R.G. srl - Vendita per corrispondenza a norma di legge. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia. I prezzi possono subire variazioni. Tutti i marchi e i nomi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Grafica by Adeslandia - Milano

FOX INTERACTIVE



Volevo farvi una domanda: qualcuno di voi sa per caso chi detenga le licenze della serie Alien? Bravi, la Fox Interactive! Proprio per questo quest'anno, che ricordo, ai più sbadati, essere quello del ventesimo anniversario della nascita di un mito (passa il tempo eh?), la Fox ha deciso di rilasciare diversi titoli aventi come ambientazioni proprio i claustrofobici cunicoli che ospitavano le malvagie creature aliene. Preparatevi quindi a vivere attimi di intenso e trascinante terrore vestendo i panni di Ripley, Call, Johner, DiStephano e Christie nell'oramai non lontanissimo Alien Resurrection, affascinante action adventure in terza persona che si anniderà nei caddy delle vostre Playstation rifiutandosi di andarsene. Gli screenshot messi a nostra disposizione facevano ben sperare, come del resto le promesse fatte dagli Argonaut, capace team di sviluppo dal quale è lecito attendersi di tutto. Dieci entusiasmanti livelli che spazieranno, è proprio il caso di dirlo (non so se l'avete capita... Alien è ambientato nello spazio quindi i livelli spazieranno...), dal vascello Auriga al veicolo di trasporto Betty, passando per livelli disegnati ma mai inclusi, per le più svariate ragioni, all'interno degli incubi cinematografici. Le armi a vostra disposizione ricalcheranno in maniera abbastanza fedele la controparte cinematografica: potrete quindi usufruire di armi a corto raggio, postazioni difensive, lanciafiamme e chi più ne ha più ne metta. Tutto questo per arrivare alla totale distruzione dei sette cloni di Ripley sparsi per la nave... decisamente disturbante! Di tutt'altro stampo ma non per questo meno interessante, Croc 2, sempre dell'Argonaut, cerca di imporsi come platform dell'anno. Ha dalla sua una grafica decisamente accattivante e diverse innovazioni rispetto al primo episodio. Tra queste mi sento in dovere di citare i quattro villaggi dei Gobbo (Sailor Gobbos, Cave Gobbos, Inca Gobbos e Nordic Gobbos) che, se completati in maniera totale -inclusi i segreti quindi- garantiranno l'accesso a un quinto villaggio. In questo capitolo i PNG (personaggi non giocanti) parleranno con il nostro caro coccodrillino, fornendo informazioni essenziali ai fini del superamento delle missioni. Nuove mosse e sotto giochi completano il tutto e lasciano ben sperare per questa release (in teoria mentre leggete queste righe dovreste già poterlo trovare, in versione PSX, sugli scaffali. Per gli utenti Gameboy Color la festa è rimandata all'inverno.





Sempre restando in tema di sequel, ecco arrivare Die Hard Trilogy II. Programmato dai ragazzi di N-space (speriamo siano più validi dei programmatori di 3D Probe, autori del primo Die Hard Trilogy), che non hanno voluto abbandonare la teoria dei "tre giochi in uno il tutto moltiplicato per due totale sei" che poco si discosta dal precedente episodio. L'unica novità è infatti rappresentata dal "moltiplicato per due", visto che in questo nuovo prodotto avrete la possibilità di scegliere se giocare un arcade bello e buono o una sottospecie di modalità Story. In entrambe i casi vi ritroverete di fronte a un'avventura in terza persona, un gioco di guida e uno sparatutto in soggettiva. Attendere prego. L'ultimo gioco presentato da Fox si chiama Planet of the Apes ed è un altro action adventure che promette faville. Tratto dal libro di un certo Pierre Boulle e ispirato dai famosi film di fantascienza, questo titolo vi metterà nei panni di Ulisse, unico sopravvissuto di un presunto incidente spaziale e proiettato mille anni avanti, che verrà a conoscenza di una triste realtà che vede le scimmie dominare la razza umana, ferocemente inserita come ultimo anello della catena alimentare.

Quindici enormi livelli, suddivisi in settanta sotto zone, puzzle da risolvere e un dozzilliardo di differenti nemici da abbattere, sembrano conferire a questo titolo un qualche cosa in più, anche se non saprei esattamente dirvi cosa. Comunque da Fox è tutto, sotto a chi tocca!

ACCOLADE

Questa è una delle poche case che riescono a superare la EA in quanto a seguiti. Troviamo infatti, nel catalogo Accolade, cinque titoli per PSX e DC, tre dei quali sono strettamente imparentati con la serie Test Drive (che a mio avviso rimane inferiore a Need for Speed... de gustibus). Test Drive Off-Road III, per Sony Playstation, è il classico gioco di corse a bordo di potenti bigfoot (o qualcosa di molto simile) e gli screenshot, peraltro arrivati in uno stato smagnetizzato e quasi inguardabile, non hanno fatto certo gridare al miracolo. Sembra più carino Test Drive Cycles, anche questo solo in formato PSX, che ricorda il lontanissimo Harley Davidson apparso qualche eone fa su PC e Amiga. Anche in questo caso lo styling grafico non la fa da padrone ma è comunque un qualcosa di nuovo all'interno di una serie che ha quasi stancato. A confermare questa tesi arriva il sesto capitolo della saga che tocca, per la prima volta, anche la neonata console SEGA e, come di consueto, propone "avanzatissimi modelli fisici delle vetture che renderanno l'esperienza di gioco indimenticabile". Se ne riparlerà in sede di recensione. La speranza è l'ultima a morire...

Slave Zero, titolo dedicato esclusivamente a Dreamcast e PC, si propone come un divertente action shooter tridimensionale con dei robottoni così grossi da sembrare veri. Le foto che siamo riusciti a recuperare dal CD corrotto non sono niente male e lasciano intravedere le basi di un quasi sicuro successo.

Anche in questo caso speriamo bene.
Quinto e ultimo titolo della parentesi Accolade è Demolition Racer, previsto in formato PSX e PC, che cerca di dare al giocatore quel qualcosa in più annunciando 30fps e veicoli che risentiranno, come nella realtà, delle varie collisioni. Grande merito va ai selezionatori/autori/compositori della colonna sonora, che risulta essere un mix di Hardcore Industrial Rock e Techno Music (e qui i trascorsi lavorativi alla Lucretia Records vengono a galla...) includendo artisti del calibro di Fear Factory ed Empirion.

ACTIVISION

La recente acquisizione di Fox Sports Interactive da parte di Activision, datata 13 maggio 99, ha segnato un importante e congruo passo avanti nella storia di questa società, che si occuperà ora anche della distribuzione dei titoli Fox nei territori di Europa, Asia, India, Medio Oriente e Sud Africa. Accantonate le notizie per così dire borsistiche, possiamo apprestarci ad aprire uno dei più ricchi portfolio presenti alla fiera non tanto per la quantità, comunque non sottovalutabile, dei prodotti presentati, quanto per l'elevata qualità che sembra contraddistinguere tutte le future uscite di Activision. Partiamo da Vigilante 8: Second Offense, che vedrà la luce su PSX, Nintendo 64 e Dreamcast nella primavera del prossimo anno. I programmatori della Luxoflux sembrano entusiasti della versione che girerà sulla macchina SEGA, per la quale annunciano una grafica senza precedenti combinata a una velocità stratosferica, il tutto condito da un elevato tasso di giocabilità. Faranno la loro comparsa nuovi personaggi e nuovi veicoli che si daranno battaglia in arene moooito fragili, sparse per tutti gli USA, che risentiranno dell'incessante pressione degli urti.

Quake II, per PSX e N64, è invece dedicato a tutti i fan degli sparatutto in soggettiva e risulta una perfetta conversione dell'omonimo successo per PC. L'introduzione delle pain skin (si tratta di texture che cambiano. In pratica quando colpirete un nemico la sua skin - o pelle- cambierà rivelando una sofferente maschera di sangue) e dei livelli con struttura a scorza di cipolla (in parole povere esiste un Hub che funge da congiunzione tra i vari sottolivelli che compongono un mondo attraverso il quale vi muoverete. Niente più livelli chiusi, quindi) tanto cari agli amanti di Hexen II. Per entrambe i formati la data di uscita è fissata per il prossimo inverno. Altro giochino che vedrà la luce nella primavera del nuovo anno è Space Invaders, rifacimento dell'anzianissimo coin-op tanto in auge qualche secolo fa, che farà sfoggio di una grafica rinnovata con diversi elementi tridimensionali (beninteso che il gioco rimane fedele all'impostazione originale del cabinato, ovvero solo due dimensioni per le quali spostarsi). Per tutti gli uriatori folli, tra le uscite destinate alla primavera del duemila trova posto anche Tarzan, per Gameboy Color, simpatico platform bidimensionale che cercherà di regalare qualche mezz'ora di spensieratezza.

Dalla collaborazione Pixar/Disney nasce la conversione, per Nintendo 64, di A Bug's Life, simpatico arcade adventure in tre dimensioni che vi metterà nei panni della formica più amata dai bambini dell'ultima generazione. Troppo presto per esprimere

Software News
novità software dal mondo

Via G.Deledda, 18 • MONCALIERI (To)
Tel. neg. 011.68.12.582 - fax 011.68.11.131
Linea per i rivenditori: 011.689.27.40

Domenica 13 giugno e la SECONDA domenica di ogni mese il negozio sarà aperto!!!
Vieni a provare tutte le ultime novità dell'estate!
INCREDIBILE! Tutti i venerdì del mese siamo aperti sino alle ore 22... vieni a trovarci!!!

NINTENDO 64

Tutte le novità disponibili!!

Sei a corto di memoria??
Te la regaliamo noi!!!
Fino al 30 luglio per ogni acquisto superiore alle 99.000 lire (con scontrino unico) regaleremo a tutti i lettori di Console mania (presentando la rivista al momento dell'acquisto) una memory card da 1 Mb!

Fai centro con noi! Si effettua listino rivenditori, distribuzione in tutta Italia e cash & carry!

TUTTE LE ULTIME NOVITA' DISPONIBILI!
Dreamcast

DRIVER Telefonare

KNOCKOUT K.99 79.900

NO FEAR Telefonare!!

NBA LIVE 99 79.900

PLAYER MANAGER99 79.900

QUAKE 2 Telefonare!

RAINBOWSIX TELEFONARE

SOUL REAVER In Arrivo!!!

PUMA SOCCER Telefonare!!

ACTUA TENNIS 79.500

AKUJI 88.500

BUST A MOVE 4 74.900

CIVILIZATION 2 88.500

COOL BOARDERS 3 84.900

DODGEM ARENA 79.900

Formula 1 98 79.900

GUARDIANS CRUSADES 88.500

JURASSIC PARK 2 49.900

METALGEAR SOLID 89.900

ODDWORLD 49.900

Super Monaco GP2 89.900

VS. 49.900

WCW-THUNDER 79.900

WILD ARMS 69.900

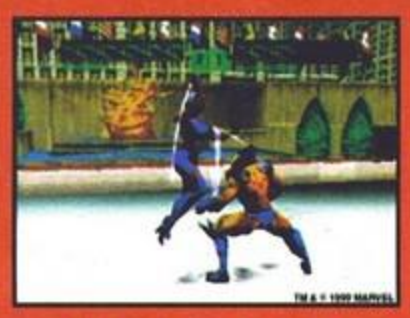
TEST DRIVE 5 88.500

NEWS SPECIALE E3

un giudizio, ci toccherà aspettare la prossima estate per poter esprimere un parere più assennato (e intanto io continuo a preferire Z). Sempre per N64 - e direttamente dagli studi Pixar - ecco approdare (si fa per dire visto che la data di uscita è fissata per la prossima estate) sui nostri monitor il seguito di uno dei più bei film d'animazione di sempre. Anche in questo caso il materiale è troppo poco perché se ne possa dare un giudizio attendibile. L'unica cosa che resta da fare è prepararsi a gridare: "Verso l'infinito e oltreeeeee".

Cambiamo piattaforma per spostarci su un gioco di ben altro stampo che vi vedrà impegnati a menare le mani come non mai. Wu Tang, questo il titolo del gioco in questione, sarà una sorta di beat 'em up tridimensionale a scorrimento orizzontale, dove le arti marziali saranno l'unico vostro mezzo di difesa. In uscita nel secondo quadrimestre del 2000 per PSX, avrà come testimonial il famoso e omonimo gruppo di rapper. Avrete senz'altro assistito, in questo periodo, all'invasione dei picchiaduro bidimensionali aventi come protagonisti i famosi X-Men. Grazie ad Activision Wolverine e soci beneficeranno, nel luglio-agosto 2000, della terza dimensione, in un beat 'em up che sembra avere tutte le carte in regola per sfondare.

Nightmare Creatures II e Tenchu II, entrambe seguiti di titoli dall'indubbio valore, porteranno un po' di sana, horror-gotica azione (il primo) e attenta simulazione ninja (il secondo) all'interno delle nostre annoiate console. NC2 è previsto nei formati PSX e N64 mentre la saga di Tenchu rimane esclusivo appannaggio di casa Sony. Entrambe i titoli non vedranno la luce prima della prossima estate. Inutile dire che non vedo l'ora di metterci sopra le mani. Last but not least Spiderman, sviluppato sia per N64 che per PSX, ha catalizzato l'attenzione di tutti i presenti offrendo una spettacolarità senza precedenti. La possibilità poi di confrontarsi con gli acerrimi nemici del ragnetto, dal Doc. Octopus a Venom (che affronterete sul ponte del Golden Gate), rende questo titolo praticamente un must per tutti i fan del fumetto Marvel e non solo. I filmati in nostro possesso sembravano garantire una pressoché totale libertà d'azione per le vie, siano esse terrestri o aeree, dell'arcinota cittadina che da asilo al nostro supereroe. Da non perdere assolutamente!



NAMCO

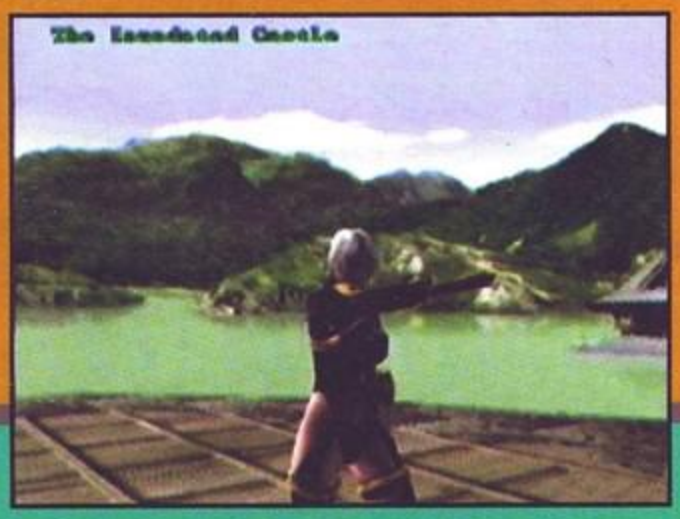
E arriviamo alle case che scottano! Namco, produttrice di uno dei migliori picchiaduro cha la storia ricordi, si è presentata all'annuale edizione dell'E3 con diversi titoli tra i quali senz'altro spiccava un certo Soul Calibur per Dreamcast. Vedo già che la maggior parte di voi ha letteralmente sbarrato gli occhi guardando le foto presenti in queste pagine e, francamente non so come darvi torto. La conversione che si appresta a prendere vita sulla macchina SEGA promette di essere quanto di più spettacolare si sia mai visto in circolazione sino a ora. Anime e spade si incroceranno nel miglior picchiaduro con armi mai concepito. La data di pubblicazione non è ancora stata annunciata ma verrà fissata molto probabilmente entro la fine dell'anno, che ovviamente aspetteremo tutti con i ditini caldi.

Altro titolo annunciato da Namco è il terzo capitolo della serie Ace Combat. In Electrosphere saranno presenti diverse migliorie, a partire dalla grafica e dal motore che muoverà l'insieme per arrivare all'intelligenza artificiale riveduta e corretta, il tutto per stabilire il nuovo punto di riferimento nel campo "simulatori di dogfight" su PSX. Non resta che attendere la fine dell'anno per metterci le mani sopra.

Per gli action/adventure troviamo Dragon Valor (PSX - fine anno), interessante gioco di esplorazione che vi catapulterà in un mondo di magia, mistero, spade, mostri e draghi grazie a un felice connubio di ciassici elementi RPG e azione. Purtroppo non se ne sa molto, quindi non saprei dirvi se sarà un sicuro best seller (considerando che Namco le ha quadrate non potrà che essere così).

Pare che quest'anno si celebri il ventesimo anniversario della nascita della pallina gialla più amata di tutti i tempi, un certo Pac Man (Pac Man è nato insieme ad Alien?). La Namco, conscia dell'indubbio favore che riscuote suddetta pallina, si prepara a rilasciare, alla fine di ottobre e solamente per Playstation, Pac Man World 20th Anniversary che conterrà tutte, ma proprio tutte le incarnazioni di tale personaggio più alcune simpatiche novità. Vanno segnalati il quest mode e il nuovissimo 3D Maze Mode che dovrebbero giustificare l'acquisto di un prodotto che promette di essere davvero carino.

Saranno invece disponibili, per il portatile a colori di Nintendo, PacMan Special Color Edition e Ms. PacMan special color edition, entrambi perfette rivisitazioni a colori degli arcade originali. Carino il fatto che il primo conterrà, come bonus pack, il gioco Pac Attack mentre il secondo regalerà la versione completa di Super Pacman. Le date di uscita sono fissate a luglio per il primo e a settembre per il secondo.



CAPCOM

Questa è forse la software house che ha catalizzato maggiormente la mia attenzione. Tra i titoli di prossima pubblicazione troviamo varie conversioni di una delle serie più amate dai videogiocatori di tutti i tempi. Parlo ovviamente delle peripezie della ridente (mica tanto) cittadina di Raccoon City, degno teatro degli episodi di Resident Evil. Con queste release Capcom andrà a infestare praticamente tutte le console ancora in vita - e parlando di Resident Evil vi posso assicurare che il concetto di vita è molto aleatorio - dal piccolo Gameboy Color, al 64 bit sempre di casa Nintendo, non dimenticando i moltissimi utenti Playstation e i neopossessori di Dreamcast che potranno contare su episodi totalmente nuovi. Entrando nel dettaglio, posso assicurarvi che la versione di Resident Evil per GameBoy Color ha lasciato tutti a bocca aperta, facendo sfoggio di una grafica davvero convincente sotto tutti i punti di vista. Un innovativo sistema di pausa salvataggio consentirà agli utenti di tenere il gioco in pausa mentre la console è spenta, non dovendo quindi rigiocare dei passaggi per lo spegnimento della console. Il tutto sarà contenuto in una cartuccia di dimensioni spaventose che promette di reincarnare l'originale terrore della versione PSX.

Sempre rimanendo in tema di cartucce enormi, vale la pena di sottolineare la spropositata dimensione della versione N64 di Resident Evil II (il doppio di quella di Zelda... Enorme!) che consentirà agli sviluppatori di inserire i vari filmati (FMV vere! Prima volta in assoluto su Nintendo 64. Ci voleva la Capcom!) che resero famoso il secondo capitolo della serie, Per il resto si tratterà di un puro e semplice porting che tenterà di mantenere intatte le originali caratteristiche della versione Playstation. Sulla data di uscita si sa ancora poco, voi comunque aspettate fiduciosi e vi ritroverete

IL PRIMO IN ITALIA SPECIALIZZATO ESCLUSIVAMENTE NELLA VENDITA PER CORRISPONDENZA!

Dreamcast. PlayStation NINTENDO64

ODISSEA 2000

COLOR GAMEBOY - NEO GEO POCKET
DREAMCAST - NINTENDO 64
PLAYSTATION - PC

PERMUTA E VENDITA USATO

PERSONALIZZIAMO MAGLIETTE CON I TUOI PERSONAGGI PREFERITI, GADJET E PUPAZZERIA ORIGINALI GIAPPONESI

Tutte le novità, da tutto il mondo, per voi!

Competenza - Max Serietà - Velocità - Convenienza.

Tel 0348 5189936

I NOMI E I MARCHI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

Grafica: impellizzeri@usa.net

Orari apertura: LU ore 13/18.30 MA-VE ore 9/18.30 SA ore 9/17.30. Contattaci telefonicamente o per e-mail: odissea2000@usa.net

in mano due vere e proprie perle. Ma veniamo ora alle vere novità, riservate esclusivamente a Dreamcast e alla console di casa Sony, che si riveleranno sicuri blockbuster. Di Resident Evil: Codename Veronica si è già detto tutto -forse anche di più- ma, vista la portata del titolo, mi sembra lecito ricordarne almeno le caratteristiche salienti. Non so quanti di voi abbiano presente l'interrogativo finale posto da Resident Evil II, quello nel quale Claire si interrogava sulla sorte toccata a suo fratello Chris, membro della S.T.A.R.S. nonché protagonista del primo episodio. Bene, in questo Codename: Veronica impersonerete Claire e il vostro scopo sarà appunto quello di ritrovare vostro fratello. Ambientato in Europa, dove affronterete nuovamente la Umbrella Inc., questo titolo si propone come il migliore della serie. Grafica stellare, trama da capogiro e atmosfera pregna di terrore allo stato puro che potremo provare entro la fine del 1999. Attesissimo! Resident Evil 3: Nemesis sarà invece pubblicato per la sola console Sony e ci riporterà ai tempi di Jill, eroina del primo indimenticabile Resident Evil, con l'unico scopo di riuscire a salvare la pellaccia. Comincerete appunto impersonando la giovane ventitreenne e dovrete riuscire a scappare dall'incubo di Raccoon City. A metà gioco prenderete il controllo dell'altro personaggio, una tal Carlos Oliveira di facilmente intelligibili origini Sudamericane, che dovrà salvare Jill, gravemente ferita, trovando la cura che scaccerà per sempre il male. Come descrizione è un po' criptica ma non posso svelare altri particolari sulla trama per due motivi: il primo è che non è bello vedere un film di cui si è già letto il copione, il secondo è che io voglio vedere 'sto film!

Dieci tipi differenti di zombie e una grafica quasi totalmente rinnovata dovrebbero aumentare il fascino di una serie che non ha certo bisogno di presentazioni. Entro la fine dell'anno su tutti gli scaffali.

Abbandoniamo ora Raccoon e dintorni per vedere quali sono gli altri titoli Capcom. Cominciamo dal portatile di casa Nintendo che aspetta la bellezza di tre titoli, tutti di apparente ottima fattura. Il primo, attesissimo titolo, è Ghosts & Goblins, vetusto e sempre amato arcade che impazzava in tutte le sale giochi - e home computer - qualche anno addietro. Lo stile grafico sembra carino e l'idea di fondo, vecchia quanto il mondo ma sempre e comunque valida, vi vede come impavidi eroi alla ricerca della principessa perduta. Se verrà mantenuta la giocabilità originale state sicuri che ci troveremo davanti a un capolavoro... garantito!

Street Fighter Zero sarà la perfetta (limiti hardware a parte) conversione dell'omonimo gioco uscito di recente su Playstation, con tutti i personaggi e le combo dell'originale.

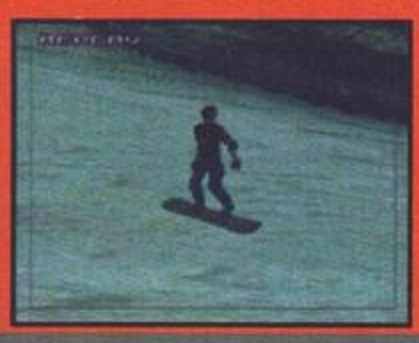
Per tutti quelli che volessero cimentarsi con un bello shoot 'em up a scorrimento orizzontale, ecco in arrivo, sempre per Gameboy Color, il mitico 1942, bell'arcade ambientato nella seconda Guerra Mondiale dove, a bordo di un bimotore alato, dovrete sconfiggere intere orde di nemici, il tutto con una grafica che sembra davvero ben curata. Non c'è che dire, alla Capcom sembrano avere riscoperto la potenza dei vecchi titoli... (e un po' anche la gallina dalle uova d'oro).

Magical Tetris Challenge, già uscito diverso tempo addietro per il fratello maggiore del Gameboy, si appresta a essere convertito per il "gioco-ragazzo a colori" ma con quella perla che era la versione originale (fornita, tra l'altro, in bundle con la consolina) non penso rappresenti un acquisto obbligato. Consigliato solo ai megafan del genere.

In uscita per Dreamcast troviamo, invece, Street Fighter Alpha Zero pronto a stupirci con la sua stupenda grafica. Per il resto è sempre il solito Street Fighter quindi novità zero (alpha... piaciuta la battuta?).

Sugli schermi di tutte le Playstation del pianeta arriveranno, entro la fine di

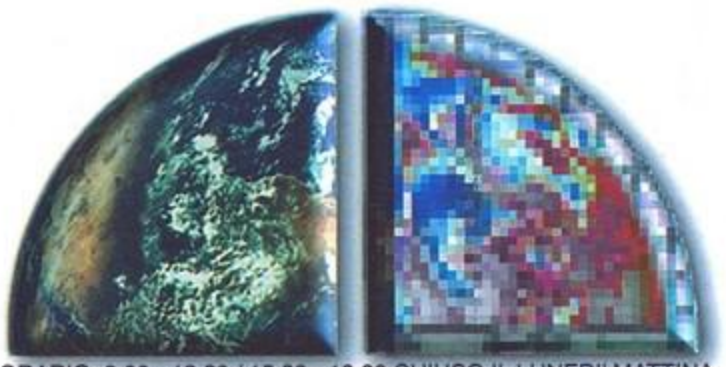
questo anno solare, The Misadventures of Tron Bone - adventure/Rpg ambientato nel mondo di Megaman Legends- , Tricky & Snowboarder - esaltante gioco di snowboard con i personaggi di Resident Evil come boarders- e Dino Crisis.
Inutile dire che quest'ultimo, annunciato per luglio in versione nipponica, è uno dei più attesi titoli degli ultimi anni. Con un'ambientazione in grado di mangiarsi tranquillamente Jurassic Park e soci, "la crisi del dinosauro" (maccheronica e simpatica traduzione del titolo) sarà un sicuro successo in grado di innalzare notevolmente la produzione di adrenalina dei vostri simpatici ed esili corpicini.
L'unico consiglio che mi sento di darvi è di non buttarvi a pesce sulla versione giapponese e aspettare, sebbene a malincuore, l'NTSC americana, in uscita a ottobre, o addirittura quella PAL (che indiscrezioni vorrebbero tradotta anche in italiano) che sarà senz'altro più comprensibile. Meditate gente, meditate.



KONAMI

Attenzione perché qui non si scherza per niente. Dall'autrice di Metal Gear Solid, ISS e Vandal Hearts ecco arrivare un'infornata di titoli in grado di spaccare il mondo.
Cominciamo dalla sezione PSX, che si preannuncia pregna di titoli di indubbio valore. Metal Gear Solid VR Training riporterà sulla play le gesta dell'inossidabile Snake, in un susseguirsi di missioni disegnate ex-novo per questa versione (saranno in tutto trecento, con enigmi e puzzle di tutto rispetto). Il tutto ovviamente avrà l'aspetto della sezione training del primo Metal Gear Solid, con l'aggiunta di piccole grandi chicche che non mi sembra giusto svelarvi in questa sede (sezioni investigative, tanto per darvi un assaggio. NdAlex) e lo spazio è tiranno.
Si continua con un altro, attesissimo titolo che porta il nome di Major League Soccer 2000. Dovrebbe essere, in parole povere, la diretta evoluzione del blockbuster ISS Pro 98 (Winning Eleven III nella versione d'oltreoceano) che continua a mietere consensi da parte del pubblico. Squadre internazionali, dieci stadi e una giocabilità che dovrebbe bissare quella del suo predecessore stanno già facendo sbavare tutti noi redattori. L'uscita è prevista per la fine dell'anno. Arrivano alla versione 2000 anche NBA in the Zone e Blades of Steel, due indiscussi campioni di giocabilità e realismo. Anche in questo caso la release date è fissata per la fine dell'anno solare, quindi cominciate a sbavare sui vostri pad. Nella sezione RPG troviamo due seguiti, rispettivamente di Suikoden e Vandal Hearts che sembrerebbero migliorare i loro predecessori introducendo il fattore "trama che si evolve in maniera dinamica e stupenda". Per Suikoden II sono garantite quaranta ore di gioco e centotto personaggi con cui interagire, quindi longevità che tocca picchi mai visti. Per Vandal Hearts è stata mantenuta l'originale impostazione a turni e il solito inventario che annovererà ben centoventi oggetti differenti (tra armi e armature). Soul of The Samurai arricchirà invece la sezione action game, portandovi nel Giappone del 1781 nei panni del solito samurai o della solita ninja. In uscita nel quarto quadrimestre del 99.
Passiamo al sessantaquattro bit di casa Nintendo che verrà premiato con ben due giochi (oltre ovviamente alle conversione dei prodotti sportivi di cui abbiamo parlato per PSX) dai titoli abbastanza criptici. Hybrid Heaven è un arcade/adventure/Rpg che vedrà il vostro personaggio crescere e imparare diversi stili di lotta, apprendendo anche dalle mosse dei nemici. Sulla trama è ancora tutto (o quasi) top secret quindi niente anticipazioni. La parte grafica sembra curata davvero bene e, se le promesse sulla giocabilità verranno mantenute, avrete un nuovo motivo per fare delle nottate in piedi. L'uscita è fissata per il terzo quadrimestre del 99.
Goemon's Great Adventure, secondo titolo sviluppato esclusivamente per N64, risulterà una sorta di arcade in cui la cooperazione tra i due protagonisti sarà fondamentale. Grafica interamente realizzata in tre dimensioni e fondali ultradettagliati conferiscono a questo titolo la palma di miglior potenziale arcade per N64. Per vedere se sarà effettivamente così bello non ci resta che attendere la fine dell'anno tenendo le dita incrociate.
Per Dreamcast troviamo invece, oltre a Castlevania Resurrection che troverete nel box dedicato alla console SEGA, Airforce Delta, un completo simulatore di volo che metterà a disposizione di tutti gli aspiranti piloti la bellezza di trenta aeroplani differenti, dall'F22-Raptor allo splendido Mig29.

WORLD GAMES
NOLEGGIO E VENDITA
COMPUTER
VIDEOGIOCHI
CONSOLE
Via F. Cavallotti, 130/9
41049 SASSUOLO (MO)
Tel./Fax 0536 - 88.33.51



ORARIO: 9,00 - 12,30 / 15,30 - 19,30 CHIUSO IL LUNEDI' MATTINA

WORLD GAMES

Vendita per corrispondenza telefonando **subito** allo
0536/88.33.51 o allo
0522/40.60.68 oppure
E-mail: worldgames@sirnet.it
Contattateci per titoli non in listino !!!
Importazione e Distribuzione console, accessori e videogames originali da U S A e J A P

Main Street - Modena Tel. (059) 36.66.26
http://www.mainstreet.it
PROGETTO GRAFICO

SONY PLAYSTATION

ACE COMBAT 3	JAP	129000
ACTUA ICE HOCKEY	PAL	59000
ACTUA ICE HOCKEY 2	PAL	95000
ACTUA SOCCER 2	PAL	59000
ACTUA TENNIS	PAL	89000
ADIDAS POWER SOCCER 98	PAL	59000
AKUJI	PAL	99000
ALEXI LALAS INTERN. SOC.	USA	119000
ALIEN TRILOGY	PAL	49000
ALL STAR TENNIS	PAL	89000
ALLIED GENERAL	PAL	89000
ALUNDRA	PAL	95000
APOCALYPSE	PAL	95000
ARK OF TIME	PAL	79000
ASTERIX	PAL	95000
ASTEROIDS	PAL	89000
ATLANTIS	PAL	95000
AZURE DREAMS	USA	49000
BASS LAND. + CANNA PESCA	USA	TELEF.
BASS MASTER CLASSIC T.E.	PAL	95000
BATMAN FOREVER	USA	49000
BAT. ARENA NI TOSHINDEN	JAP	49000
BEAST WARS TRASFOR.	USA	49000
BIO FREACKS	USA	49000
BLAST RADIUS	PAL	69000
BLASTO	USA	49000
BLOODY ROAR	PAL	79000
BLOODY ROAR 2	PAL	89000
BLUE BREAKER BURST	JAP	69000
BOMBA 98	PAL	69000
BOMBERMAN WORLD	JAP	39000
BOMBERMAN WORLD	PAL	79000
BOTTOM OF THE 9TH 99 BASEB.	USA	79000
BREATH OF FIRE 3	PAL	95000
BUG RIDERS	USA	39000
BUG'S LIFE	PAL	89000
BUST A GROOVE	JAP	39000
BUST A MOVE 4	PAL	89000
C1 CIRCUIT RACING	JAP	49000
C3 RACING	PAL	95000
CASTR. HONDA SUPERBIKE	PAL	99000
CIVILIZATION 2	PAL	99000
CLAS. GAMES ACTIVIS. (30 GIOCHI)	JAP	99000
COLIN MC RAE RALLY	PAL	99000
COMMAND & CONQUER	PAL	49000
COMMAND & CONQUER RET.	PAL	95000
COOL BORDERS 2	PAL	49000
COURIER CRISIS	PAL	79000
CRASH BANDICOOT	PAL	49000
CRASH BANDICOOT 2	PAL	49000
CRASH BANDICOOT 3	PAL	89000
CRIME KILLER	PAL	89000
CRISIS CITY	JAP	59000
CRITICAL DEPHT	PAL	79000
CYBERBOTS	JAP	99000
DARK MESSIAH	JAP	89000
DARKSTALKERS 3	USA	99000
DEEP BLUE	PAL	95000
DESCENT 2	PAL	59000
DISCWORLD 2	USA	39000
DISCWORLD NOIR	PAL	99000
DRIVER	PAL	99000
DUKE NUKEM	PAL	59000
DUKE NUKEM TIME TO KILL	PAL	89000
EARTHWORM JIM 3D	PAL	95000
EVE THE LOST ONE	JAP	129000
FELONY	PAL	89000
FIFA 99	PAL	89000
FIGHTING FORCE	PAL	89000
FINAL FANTASY 7 PLAT.	PAL	49000
FORMULA 1 97	PAL	49000
FORMULA 1 98	PAL	89000
FUTURE COP L.A.P.D.	USA	69000
G-POLICE	PAL	49000
GALAXIAN 3	JAP	39000
GEX 3D	PAL	69000
GHOST IN THE SHELL	USA	49000
GLOBAL DOMINATION	PAL	95000
GRAN TURISMO	PAL	49000
GUNDAM BATTLE MASTER	JAP	89000
GUNDAM BATTLE MASTER 2	JAP	99000
HEART OF DARKNESS	PAL	59000
HERC'S ADVENTURES	PAL	89000
HERCULES	PAL	49000
HUGO 2	PAL	89000
IN. SUP. STAR SOCCER PRO98	PAL	99000
JADE COCOON	USA	119000
LEGACY OF KAIN 2 S. REAVER	PAL	99000
LUNAR THE SIL. STAR STORY	USA	129000
M.OWEN WORLD LEAGUE S. 99	PAL	79000
MADDEN 99	PAL	95000
MARVEL VS STREET FIGHTER	PAL	95000
MEDIEVIL	PAL	89000
MEGA MEN X4	PAL	89000
MEGAMEN 8	PAL	89000
MEGAMEN LEGEND	PAL	89000
METAL GEAR SOLID	PAL	99000
MICROMACHINES V3	PAL	55000
MONACO GRAND PRIX 2	PAL	95000
MORTAL KOMBAT 4	PAL	95000
MUSIC	PAL	79000
NAGANO WINTER	JAP	49000
NAMCO VOL. 5	JAP	49000
NASCAR 98	PAL	79000
NBA LIVE 99	PAL	95000
NHL 99	PAL	95000
NHL FACE OFF 99	PAL	79000
NHL POWERPLAY 98	PAL	89000
NINJA SHADOW OF DARK..	PAL	95000
ODDWORLD 2 ABE'S EXODDUS	PAL	95000
ODDWORLD ABE'S ODISSEE	PAL	49000
OMIKRON: THE NOMAD SOUL	PAL	99000
ONE	PAL	59000
OVER BLOOD 2	JAP	59000
OVERBLOOD	PAL	79000
OVERBOARD	PAL	79000
PANDEMONIUM	PAL	49000
PARASITE EVE	USA	129000
PEAK PERFORM. RACING	USA	49000
PITFALL 3D	PAL	89000
PLAYER MANAG. 99 + MEMORY	PAL	85000
POINT BLANK	PAL	79000
POPOULOS	PAL	89000
PREMIER MANAGER 99	PAL	95000
PRO 18 WT GOLF	PAL	89000
PROJECT GAIARAY ROBOT	JAP	49000
PUMA STREET SOCCER	PAL	95000
QUAKE 2	PAL	95000
R-TYPES	PAL	95000
RAIMBOW SIX	PAL	95000
RESIDENT EVIL	PAL	49000
RESIDENT EVIL 2	PAL	109000
RETRO FORCE	PAL	89000
RETURN FIRE	PAL	69000
RIDGE RACER TYPE 4	PAL	89000
ROAD RASH 3D	USA	49000
ROCK & ROLL RACING 2	PAL	89000
ROLL CAGE	PAL	89000
ROSCO MC QUEEN	PAL	79000
ROUGUE TRIP	USA	49000
SAN FRANCISCO RUSH	PAL	89000
SAN FRANCISCO RUSH 2 EXTR.	PAL	95000
SD GUNDAM G GENERATION	JAP	139000
SENSIBLE SOCCER CLUB EDIT.	PAL	95000
SHADOW MADNESS	USA	119000
SHAO LIN	PAL	95000
SILENT HILL	USA	119000
SILHOUETTE MIRAGE	JAP	59000
SNOW BREACK EXTREME	JAP	39000
SOUKAIGI	JAP	109000
SOUL BLADE	PAL	49000
SPACE INVADERS	PAL	69000
SPACE JAM	PAL	79000
SPIDER	PAL	69000
SPYRO THE DRAGON	PAL	89000
STAR OCEAN	USA	129000
STAR WARS DARK FORCES	PAL	89000
STAR WARS MAST. TERAS KASI	PAL	89000
STREET FIGHTER ALPHA 3	PAL	89000
STREET FIGHTER COLLEC. 2	PAL	79000
STREET RACER	USA	39000
SUPER MATCH SOCCER	PAL	49000
SUPER PANG COLLECTION	PAL	89000
SUPERBIKE	PAL	99000
SYPHON FILTER	USA	119000
T'AI FU	PAL	89000
TECMO SUPER BOWL	USA	49000
TEKKEN 2	PAL	49000
TEKKEN 3	PAL	95000
TENCHU	USA	49000
TENCHU	PAL	95000
TEST DRIVE 4	USA	49000
TEST DRIVE 5	PAL	95000
TETRIS PLUS	PAL	89000
THE CONTRACT	USA	119000
THE FIFTH ELEMENT	PAL	95000
THEME HOSPITAL	PAL	95000
TIME CRISIS	PAL	49000
TOCA TOURING CAR	PAL	49000
TOCA TOURING CAR 2	PAL	99000
TOMB RAIDER 3	PAL	95000
TOMBI	PAL	89000
V-RALLY	PAL	49000
VIVA SOCCER	PAL	95000
VMX RACING	PAL	89000
VR BASEBALL 99	PAL	95000
WCW THUNDER	PAL	89000
WILD ARMS	PAL	89000
WORLD CUP 98	PAL	49000
WORLD LEAUE SOCCER 98	PAL	59000
X MEN CHILDREN THE ATOM	PAL	89000
XTREME SNOW BOARDING	PAL	89000

NINTENDO 64

007 GOLDENEYE	PAL	99000
AIRBOARDER 64	PAL	79000
ALL STAR TENNIS	PAL	119000
BIO FREAKS	USA	69000
BOMBERMAN HERO	USA	89000
CASTELVANIA	USA	99000
CENTRE COURT TENNIS	PAL	119000
CHORO Q	JAP	59000
DARK RIFT	USA	69000
DOOM 64	PAL	49000
DUKE NUKEM ZERO HOUR	PAL	119000
F1 WORLD GRAND PRIX	PAL	99000
FIFA 98	PAL	59000
FIFA 99	PAL	129000
FIGHTER DESTINY	PAL	79000
GEX 64	USA	89000
HEXEN	USA	49000
KNIFE EDGE	PAL	79000
LAMBORGHINI	USA	49000
MAGICAL TETRIS	USA	99000
MARIO 64	PAL	69000
MARIO KART 64	PAL	89000
MARIO PARTY	USA	119000
MASTER GOLF 98	JAP	49000
MISSION IMPOSSIBLE	USA	79000
MONACO GP 2	PAL	119000
MYSTICAL NINJA	USA	99000
NASCAR 99	USA	89000
NBA HANG TIME	PAL	49000
NBA LIVE 99	USA	89000
NFL BLITZ	USA	89000
NFL QUARTERBACK CLUB 99	USA	99000
NIGHTMARE CREATURES	USA	89000
OFF ROAD CHALLENGE	USA	79000
QUAKE 2	PAL	109000
QUEST 64	USA	79000
RAKUGAKIDS	PAL	99000
RAMPAGE WORLD TOUR	USA	89000
SCARS	USA	69000
STAR FOX 64	JAP	49000
STAR SHOT	PAL	79000
TOP GEAR OVERDRIVE	USA	89000
VIGILANTE 8	USA	99000
VIRTUAL HIRIU NO KEN	JAP	59000
VIRTUAL POOL	PAL	99000
VIRTUAL PRO WRESTLING	JAP	49000
WAIALE CONTRY CLUB GOLF	PAL	89000
WCW NWO REVENGE	PAL	119000
WCW VS NWO WORLD TOUR	PAL	119000
WORLD CUP 98	PAL	59000
ZELDA	PAL	129000

DREAMCAST

DREAMCAST + SCART + 220/110	599000
BUGGY HEAT	129000
CLIMAX LANDERS	139000
DYNAMITE DEKKA II	129000
ELEMENTAL GGIMMICK GEAR	129000
GET BASS + CANNA	229000
GIANT GLAM	129000
HOUSE OF THE DEAD 2	129000
KING OF FIGHTER 98	129000
MONACO GP 2	119000
RED LINE RACING	119000
SEGA RALLY 2	119000
SENGOKU TURB	89000
SHUKO KO BATTLE	129000
SONIC	119000
TETRIS 4D	89000
VIRTUA FIGHTER 3	119000

DIPONIBILI TUTTI GLI ACCESSORI
TELEFONATE PER I PREZZI

STOCK
SUPERNINTENDO
E MEGADRIVE
€ 29.000

RITIRIAMO E PERMUTIAMO
IL VOSTRO USATO

VENDITA PER CORRISPONDENZA

REGGIO EMILIA
Via Secchi, 6/a
Tel. 0522/406068

SASSUOLO
Via F. Cavallotti, 130/9
Tel. 0536/883351

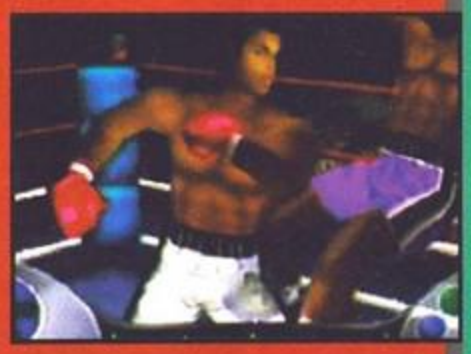
TELEFONA PER I TITOLI
NON IN LISTINO

I PREZZI SONO
IVA INCLUSA

TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGGITTIMI PROPRIETARI

EA SPORTS

Eccoci arrivati all'angolo che la maggior parte di voi aspetta con più ansia: l'EA Sports Corner! Sinceramente non vi capisco. Come fate ad aspettare un anno intero la nuova versione di un gioco che sembra concentrarsi solo sugli aspetti marginali? Beh, comunque è una vostra scelta e come tale va accettata.
Bene, siete qui per FIFA? SI? E allora beccatevi queste specifiche (una piccola nota... le uniche foto allegate al press CD erano della versione PC. Non sbavate inutilmente quindi...): roster di quindici leghe aggiornati all'altro ieri, coppe e campionati in un unico, globale calendario, oltre quaranta squadre di vecchie glorie e contatti fisici "volanti" (spallate, ginocchiate e via discorrendo). Vi basta? Tanto dovrete aspettare sino a Natale, nella speranza che ISS Pro 98 abbia trovato un finalmente degno avversario.



Continuiamo con le nuove releasOe della collana: Nba Live 2000 sarà la diretta evoluzione, sperando che non facciano come al solito limitandosi a cambiare solo i lati marginali, della versione 99 così come del resto NHL 2000 che scimmiotterà, nel senso buono del termine, la precedente versione. Un'annata all'insegna della totale mancanza di innovazione ha toccato anche la serie NFL Madden Football, che vedrà la luce entro la fine dell'anno nelle versioni N64 e PSX. Hanno invece convinto parecchio i nuovi Formula 1 Championship e Knockout Kings 2000, lasciando letteralmente senza parole il nostro caro Mao. Molto attesi sono anche i due giochi che ci metteranno alla guida di potenti centauri da strada e da cross. Se il vostro fondo preferito è il cemento allora buttatevi senza indugi su SuperBike 2000, che pare bisserà il predecessore in fatto di realismo. Nel caso in cui amiate più la campagna e il fango, il gioco che fa per voi è senza dubbio SuperCross 2000, che vi permetterà di cavalcare le moto ufficiali del campionato super cross. Da non perdere assolutamente, questi due titoli, entrambi in versione PSX only, vedranno la luce non prima del quarto trimestre del 1999 quindi mettetevi l'anima in pace e aspettate in rigoroso silenzio.

ACCLAIM

Cominciamo questa rassegna da un titolo che promette davvero bene. Sto parlando di Re-volt, gioco di guida letteralmente fuori di testa, nel quale verrete messi al controllo di una macchinina radiocomandata. Disponibile per N64 e PSX, Re-volt annovera tra le sue peculiarità un comodo e completo editor di tracciati che sembra essere valido garante di una longevità sicuramente ad alti livelli. Sembra ottima anche la resa grafica di un titolo che potrebbe diventare il futuro riferimento in fatto di giochi di guida sbroccati. E' in dirittura d'arrivo anche SouthPark per PSX, che altri non è se non la conversione della controparte sessantaquattriana. Sempre sfruttando il marchio South Park, troveremo nelle nostre console entro la fine dell'autunno, SP Rally che vi permetterà, tra le altre cose, di guidare il mitico tricicio della polizia di Cartman... imperdibile. In arrivo per Dreamcast c'è Tricky Style, una sorta di gioco di snowboard futuristico con una trama abbastanza povero e una grafica inversamente proporzionale alla trama stessa (leggasi: grafica da paura!!!), che però ha lasciato leggermente perplessi MA e Alex, che l'hanno visto rallentare su un PC da paura. Da Acclaim è tutto...

NINTENDO SPECIAL

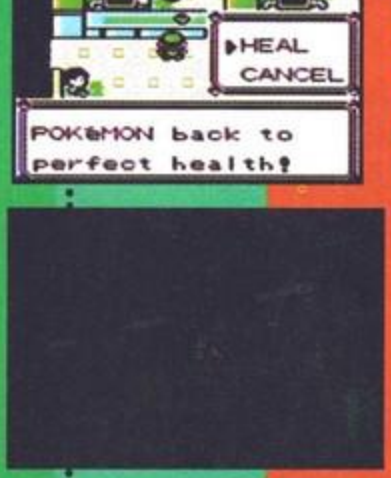
Ecco, come promesso nel cappello, la sezione riservata ai soli utenti Nintendo che sembra vedranno rifiorire presto una macchina finita prematuramente nel dimenticatoio. Ma bando alle ciance, lo spettacolo deve continuare...

Cominciamo dalla LucasArts che presenta, quasi in perfetta sincronia con l'uscita di Episode I, Racer, un simpatico gioco di corse ambientato nell'universo Star Wars. Un motore ben studiato dovrebbe garantire una buona fluidità e un frame rate come mai se ne erano visti. La longevità sembra essere assicurata da venticinque percorsi sparsi per otto mondi e dalla possibilità di upgradare il proprio veicolo con i soldi vinti durante le gare. Il gioco sarà interamente in alta risoluzione e supporterà Rumble Pack ed espansione di memoria. Da segnalare la presenza di un pacco speciale (venduto alla modica cifra di duecentottanta mila lire) che comprende la console, il gioco e un controller... da non perdere.

Dalla Rare sono in arrivo tre titoli che promettono davvero bene. Jet Force Gemini, primo dei tre titoli presentati all'E3, è un adventure in treddì con una grafica che non sfigura se messa a confronto con i ben più noti Banjo o Mario. Ci saranno enigmi da risolvere e tanta sana azione per un gameplay che, comunque, non sembra aggiungere niente al panorama videoludico (si tratta in fin dei conti della solita storia che vi vede lottare contro il mega cattivone di turno) ma che dovrebbe essere in grado di divertire parecchio. DK64 segna invece il ritorno dello scimmiotto più simpatico del mondo sui nostri monitor. Azione allo stato puro nel più classico dei platform game che non mancherà di tenere incollati alla televisione tutti i fan dell'originale su SuperNes. I personaggi che vi terranno compagnia in questa nuova avventura sono i soliti che avete già avuto modo di conoscere nei precedenti episodi; potrete quindi impersonare Donkey Kong (e ci mancherebbe, visto che il gioco è dedicato a lui), Tiny, Chunky e Lanky Kong che potranno impugnare,

prima volta in assoluto, delle armi. In uscita entro la fine dell'anno. Per tutti quelli che hanno paura del buio ecco approdare, sempre dalla Rare, Perfect Dark, convincente connubio di intensa azione e innovazioni da non sottovalutare. Nei panni di Joanna Dark (stupendo gioco di parole... bravi!), agente segreto di un futuro non troppo distante, dovrete sconfiggere il cattivo della storia affrontando, tra gli altri, boss di fine livello e mostriciattoli di impressionanti dimensioni. Grafica calcolata in tempo reale e sonoro d'eccezione rendono l'attesa per questo titolo ancora più spasmodica e il Natale, data prevista per il rilascio del gioco, sembra ancora più lontano.

Veniamo ora alla Nintendo vera e propria, che ha in cantiere qualcosa come undici titoli, tutti di apparente ottima fattura. La serie Pokemon verrà arricchita da due nuovi episodi: Pokemon Snap e Pokemon Stadium. Il primo è in pratica il gioco del piccolo fotografo professionista e vi vedrà vagare in cinque differenti mondi alla ricerca dello scatto più particolare. Il vostro unico scopo sarà infatti quello di fotografare (sì, avete letto bene, fotografare) gli animali più strani e stravaganti magari attirandoli fuori dalle loro tane con l'ausilio di esche culinarie. Non so quanto vi possa interessare un titolo del genere ma comunque è bello sapere che c'è. Il secondo titolo, Pokemon Stadium, vi metterà invece nei panni del simpatico allevatore di Pokemon -ne avrete a disposizione ben centocinquantuno- da utilizzare in drammatiche sfide all'ultimo sangue in un ambiente totalmente in tre dimensioni. Ottima la possibilità di trasferire i dati dal Gameboy al fratello maggiore per un combattimento/allevamento senza precedenti. In uscita nei primi mesi dell'autunno.



Passiamo ora alla sezione strategica, che consentirà agli utenti Nintendo di provare l'ebbrezza del comando. Sono infatti in dirittura d'arrivo (si parla di settembre ma, fossi in voi, non ci conterei molto) due titoli che hanno spopolato su PC: Command & Conquer della Westwood e Starcraft della Blizzard. Ambientati in periodi totalmente differenti (il primo in uno pseudo presente, il secondo in un remoto futuro) vi metteranno a capo di intere legioni con l'unico scopo di diventare i padroni del mondo nel primo caso, della galassia nel secondo. Entrambe avranno mappe appositamente disegnate per la versione N64 (niente mero porting quindi) e la possibilità di giocare in due sulla stessa console sia cooperando che l'uno contro l'altro.

Sviluppato da Silicon Knights per Nintendo, uscirà nei primi mesi del nuovo secolo Eternal Darkness, l'unico vero apparente rivale per Resident Evil. Purtroppo non si sa ancora molto del titolo in questione ma, guardando le foto, non si può non sperare che ne esca un capolavoro.

Cambiamo totalmente genere e vediamo quale sarà la prima uscita di Nintendo, fissata per questo mese, di Ken Griffey Jr.'s Slug fest, un ottimo gioco di baseball che proporrà le solite modalità di gioco: home run derby e cose del genere infesteranno per l'ennesima volta il nostro N64. Sempre in tema sportivo, arriva Mario Golf nel quale dovrete fare dei magiloni per il simpatico idraulico. Scherzi a parte, MG è un gioco di golf (l'avreste mai detto?) che proporrà diversi percorsi nei quali cimentarsi. Siamo tutti curiosi di vederlo.

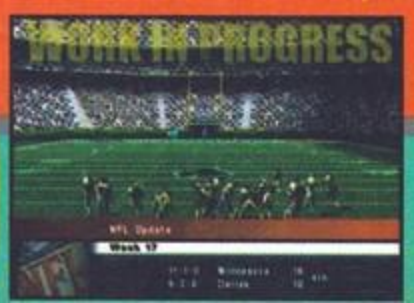
Per quanto riguarda il mondo della palla nel cesto è in arrivo -si parla dei primi mesi del duemila- Kobe Bryant in NBA Courtside II, di cui si conosce purtroppo ancora pochino. Se invece volete mettere un po' di cavalli selvaggi nella vostra console, allora preparatevi a farlo con F1 World Championship II e Ridge Racer 64, entrambe in uscita entro l'autunno.

Riqa, una avventura in terza persona alla Tomb Raider, è l'ultimo titolo annunciato dalla casa della grande N. Puzzle e filmati garantiranno un ottimo livello di coinvolgimento e i ragazzi dei Bits Studios si augurano che Riqa, l'affascinate agente che controllerete, sostituisca Lara nei cuori dei videogiocatori. Compito difficile ma non impossibile.

E' ora il turno di Midway che propongono World Driver: Championship, NFL Blitz 2000. Giochini carini ma di cui purtroppo non possiamo dirvi molto. Sappiate solo che il primo è un simpatico gioco di guida nel quale potrete scalare le classifiche mondiali arricchendovi, di punti e soldi, di gara in gara. Carino ma sa di già visto. NFL Blitz 2000 sarà invece la naturale evoluzione dello stupendo NFL Blitz, gioco di football americano molto arcade, che promette di bissare il successo del suo predecessore.

In casa Kemco si stanno preparando a lanciare Shadowgate 64, primo - e ci tengo a sottolinearlo- Rpg totalmente localizzato nella nostra lingua. Bravi! Le specifiche parlano di un sonoro che cambierà in maniera dinamica a seconda delle locazioni che visiterete, effetti di luce calcolati in tempo reale e ore e ore di dialoghi totalmente in italiano. In uscita, per Nintendo 64, a giugno. Sempre da Kemco stiamo aspettando Hyper Bike, promettente gioco di motocross, e Top Gear Rally due, il primo per N64, il secondo per Gameboy color. Da sottolineare come Top Gear Rally sarà in assoluto il primo gioco a supportare una sorta di rumble pack, inserito nella cartuccia e alimentato con una pila fornita in dotazione, per GBoy. Ho avuto la possibilità di provarlo e vi posso assicurare che è davvero divertente.

In arrivo da Acclaim troviamo, invece, un paio di titoli sportivi che non hanno mancato di catalizzare l'attenzione degli astanti. Mi riferisco in particolare a NBA Jam 2000 e NFL QB Club 2000, rispettivamente simulatori -un po' particolari a dire il vero- di basket due contro due e football americano.



HALLOWEEN GAMES

VIA GALLUCCI, 16 41100 MODENA - TEL. 059/243696 - FAX 059/242727

TITOLI PLAYSTATION PAL	PREZZO
ABE EXODDUS italiano	L. 95.000
ACTUA POOL italiano	L. 95.000
AKUJI: THE HEARTLESS	L. 95.000
APOCALYPSE italiano	L. 95.000
ATLANTIS italiano	L. 95.000
BOMBERMAN WORLD	L. 69.000
BUG'S LIFE	TEL.
C&C RETALIATION	L. 95.000
C3 RACING	L. 95.000
CAESARS PALACE 2	L. 95.000
CIVILIZATION 2 italiano	L. 95.000
COLIN MC RAE RALLY italiano	L. 99.000
CRASH BANDICOOT 3 italiano	L. 89.000
DISCWORLD NOIR italiano	L. 95.000
DRIVER	L. 99.000
ELIMINATOR	L. 89.000
EVERY BODY'S GOLF	L. 79.000
FIFA 99 italiano	L. 89.000
FORMULA 1 98 italiano	L. 89.000
FUTURE COP L.A.N.D.	L. 89.000
GLOBAL DOMINATION	L. 89.000
G-STREAM SAGA	L. 79.000
KNOCKOUT KING 99	L. 89.000
LAGACY OF KAIN 2	TEL.
METAL GEAR SOLID italiano	L. 99.000
METAL GEAR SOLID PREM. PACK	TEL.
MONACO GRAND PRIX 2	TEL.
NBA LIVE 99 italiano	L. 79.000
NFL BLITZ	L. 89.000
NFL EXTREME	L. 69.000
PLAYER MANAGER 98/99 italiano	L. 95.000
POCHET FIGHTER	L. 89.000
POINT BLANK	L. 79.000
POPOLOUS 3	L. 95.000
PREMIER MANAGER 99 italiano	L. 95.000
PRO 18 WT GOLF	L. 89.000
PRO BOARDERS	L. 89.000
RALLY CROSS 2	L. 79.000
ROAD RASH 3D	L. 89.000
ROLL CAGE	TEL.
RUNNING WILD	L. 79.000
SMALL SOLDIER	L. 95.000
SPACE INVADERS	L. 69.000
SPYRO THE DRAGON italiano	L. 89.000
T'AI FU	L. 85.000
TEST DRIVE 4X4	L. 85.000
TEST DRIVE 5	L. 89.000
TIGER WOODS GOLF	L. 95.000
TOCA TOURING CAR 2 italiano	L. 95.000
TOMB RAIDER 3 italiano	L. 95.000
TOMBI	L. 89.000
VICTORY BOXING 2	L. 89.000
WILD ARMS italiano	L. 75.000

TITOLI PLAYSTATION ECONOMICI	PREZZO
ABE'S ODDYSEE Platinum	L. 55.000
ADIDAS POWER SOCCER 2	L. 55.000
AIR COMBAT Platinum	L. 45.000
ASSAULT	L. 45.000
AUTO DESTRUCT	L. 45.000
BABY UNIVERSE	L. 45.000
BLASTO	L. 55.000
BUST A GROVE	L. 55.000
BUST A MOVE 2 Platinum	L. 45.000
CHESS MASTER 3D	L. 55.000
COMMAND&CONQUER Platinum	L. 55.000
COOL BOARDERS 2 Platinum	L. 45.000
CRASH BANDICOOT 2 Platinum	L. 45.000
CRASH BANDICOOT Platinum	L. 45.000
CROC Platinum	L. 55.000
DEAD OR ALIVE	L. 55.000
DIE HARD TRILOGY Platinum	L. 45.000
DOOM Platinum	L. 55.000
FELONY 11/79	L. 55.000
G.T.A Platinum	L. 55.000
G-POLICE Platinum	L. 45.000
HERCULES Platinum	L. 45.000
JURASSIK PARK Platinum	L. 55.000
KICK OFF WORLD MANAGER	L. 45.000
LIBERO GRANDE	L. 55.000
MICRO MACHINES V3 Platinum	L. 55.000
MISTER DOMINIO	L. 55.000
MORTAL KOMBAT TRILOGY Platinum	L. 55.000
ONE	L. 45.000
ONSIDE SOCCER	L. 45.000
PANDEMONIUM	L. 45.000
PAX CORPUS	L. 45.000
PET IN TV	L. 45.000
PORSCHE CHALLENGE Platinum	L. 45.000
PSYBADEK	L. 55.000
RAYMAN Platinum	L. 45.000
RESIDENT EVIL Platinum	L. 45.000
SENTINEL RETURNS	L. 45.000
SOUL BLADE Platinum	L. 45.000
TEKKEN 2 Platinum	L. 45.000
TIME CRISIS Platinum	L. 45.000
TOCA TOURING CAR Platinum	L. 55.000
TOMB RAIDER Platinum	L. 55.000
TOPOLINO Platinum	L. 45.000
TRACK&FIELD INT. Platinum	L. 55.000
V-RALLY Platinum	L. 55.000
VIPEOUT 2097	L. 45.000
WORMS Platinum	L. 55.000
WRECKIN CREW	L. 45.000
ZERO DIVIDE 2	L. 55.000

TITOLI PLAYSTATION USA/JAPAN	PREZZO
BASS LANDING JAP	L. 155.000
BASS LANDING USA	TEL.
BLOODY ROAR 2 JAP	L. 139.000
BOMBERMAN FANTASY RACE USA	L. 119.000
CLOCK TOWER 2 USA	L. 119.000
CONTENDER USA	L. 119.000
DANCE DANCE DANCE JAP	L. 119.000
DEEP FREEZE JAP	L. 139.000
DESTREGA USA	L. 119.000
EHRGEIZ JAP	L. 139.000
FINAL FANTASY 8 JAP	TEL.
GUNDAM COUNTER ATTACK JAP	L. 159.000
KENSEI USA	L. 119.000
LAST BLADE JAP	L. 139.000
LEGACY OF KAIN 2	L. 119.000
MARVEL VS STREET FIGHTER	L. 139.000
MASSIAH USA	L. 119.000
MONKEY HERO USA	L. 119.000
NBA IN THE ZONE 99	L. 119.000
NEED FOR SPEED 4	TEL.
RIDGE RACER 4 JAP	L. 139.000
SHOGUN ASSASSINS USA	TEL.
SILENT HILL JAP	L. 139.000
SILENT HILL USA	TEL.
STREET FIGHTER ZERO 3 JAP	L. 139.000
TAI FU USA	L. 119.000
WINNING ELEVEN FINAL VER. JAP	L. 139.000
XENOGEARS USA	L. 119.000

ACCESSORI PLAYSTATION	PREZZO
ACTION REPLAY 160 giochi italiano	L. 89.000
ARCADE STICK NAMCO	L. 119.000
ASCII PAD	L. 49.000
CAVO ANTENNA RF-UNIT XTREME	L. 29.000
DOUBLE SHOCK XTREME colorati	L. 39.000
DUAL SHOCK SONY	L. 55.000
GLOVE (GUANTO VIRTUALE)	TEL.
GRAPHIK KIT	L. 25.000
JOYPAD NEON TRASPARENTE	L. 25.000
JOYPAD SONY	L. 29.000
JOYPAD XTREME colorati	L. 19.000
MEMORY CARD 120 BLOCCHI	L. 59.000
MEMORY CARD SONY	L. 29.000
MEMORY CARD XTREME colorate	L. 19.000
MOUSE+TAPPETINO SONY	L. 59.000
MULTI TAP SONY (4 GIOCATORI)	L. 59.000
PISTOLA NAMCO G-CON 45	L. 79.000
POCHET STATION	TEL.
SCART CABLE XTREME colorati	L. 19.000
VOLANTE+PEDALIERA VIBRANTE	TEL.

OFFERTA ECCEZIONALE OGNI DUE GIOCHI ORDINATI PER CORRISPONDENZA (ESCLUSI TITOLI ECONOMICI) UNA MEMORY CARD IN OMAGGIO

SEGA DREAMCAST - SEGA RALLY - SONIC ADVENTUR - VIRTUA FIGHTER 3 GODZILLA - MONACO GP 2 - TETRIS 4D - INCOMING - PEN PEN TRICELO BLUE STINGER - POWER STONE - JULY - SANGOKU TURB - EVOLUTION D2 - SEVENTH CROSS

ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO TELEFONA PER SAPERE LE ULTIME NOVITA'

DA NOI TROVI SOLO SOFTWARE ORIGINALE

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA CON SERVIZIO POSTALE OPPURE CON CORRIERE ESPRESSO EXECUTIVE CONSEGNA 24-48 ORE.

I PREZZI RIPORTATI IN QUESTA PAGINA SONO PER LA VENDITA PER CORRISPONDENZA TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGGITTIMI PROPRIETARI

PLEISTESCION NESCION

La regina del mercato delle console è arrivata a questo E3 più pronta che mai. Ma non perdiamo tempo e cominciamo un'approfondita analisi di cosa ci riserva mamma Sony.

Partiamo subito subito da uno dei seguiti più attesi di sempre: Gran Turismo II.

Non so quanti pad sono stati consumati a furia di impostare curve che ridicolizzavano i limiti fisici di questo pianeta e non so quante migliaia di ore, consecutive s'intende, io abbia passato davanti al Re indiscusso dei simulatori di guida. Sviluppato dalla Polyphony Digital Inc, per conto di Sony appunto, Gran Turismo II porterà sui nostri monitor la bellezza di oltre trecento differenti tipi di vetture includendo, oltre a quelle che popolano il mercato giapponese, anche quelle che caratterizzano il mercato Americano ed Europeo. Per tutti quelli che avevano amato la grande innovazione delle patenti, sappiate che i test da superare, per accedere a tutte le competizioni, saranno questa volta sessanta innalzando un livello di godibilità già alto di per sé. Potrete, anche in questa release, acquistare e scambiare parti del motore o della carrozzeria, creando così un vero e proprio mostro di potenza. I replay saranno talmente dettagliati che non sarà difficili

confonderli con una vera gara - le foto pariano da sole - e la colonna sonora vanterà anche in questo caso delle collaborazioni eccezionali. L'uscita è stata posticipata a settembre e, mentre voi tornerete sui banchi, noi ci rovineremo la vita con GT2.

Passiamo ora a Syphon Filter, di cui non diremo niente visto che ne troverete un'accurata recensione a opera del sottoscritto sul numero estivo. Per il momento guardatevi le foto e sbavate di fronte all'erede di MGSolid. Eccoci approdare a un titolo che sembra esclusivo appannaggio del pubblico infante. Tarzan, sviluppato da Disney Interactive e disponibile dal prossimo ottobre, porterà il videogiocatore nel cuore della giungla africana, in mezzo a mille pericoli ed enigmi da risolvere. Dovrete esplorare sedici livelli nuotando, correndo e facendo tutto ciò che fareste in una giungla (no, non dovrete farvi mangiare dagli indigeni locali), preparandovi ad affrontare, alla fine di ogni livello, un boss cattivo cattivo che cercherà di mettere fine alla vostra mera esistenza.

Arriverà nel novembre di quest'anno anche un altro seguito molto atteso, il secondo capitolo della serie Spyro.
Animazioni totalmente rinnovate e azioni nuove di pacca (tra le altre cose potrete ora nuotare, arrampicarvi, volare e schiacciare oltre ovviamente alle solite, classiche azioni) vi terranno compagnia attraverso gli enormi livelli che caratterizzano questo titolo. Sempre a proposito di livelli, va segnalato che ce ne saranno molti segreti e alcuni di questi conterranno cose sconvolgenti. Vi state chiedendo cosa nascondano? La risposta potrete trovarla da soli al momento, oramai non più lontanissimo, dell'uscita ufficiale che ricordo essere fissata per novembre 1999. Passiamo oltre e soffermiamoci per

qualche secondo su Jackie Chan Stuntmaster, che ci riporta a un servizio di undici mesi fa di Alex, in quel di San Francisco. Sviluppato dai Radical Entertainment, JCS si propone come un divertente connubio tra combattimenti e

ASTROCOMPUTER

PER LA TUA PROMOZIONE COGLI AL VOLO L'OCCASIONE!

SONY PLAYSTATION

DUAL SHOCK VERSIONE PAL L. 249.000*

PSX+PLATINUM A SCELTA	L. 279.000
PSX+FIFA 99	L. 309.000
PSX+TOCA TOURING CAR 2	L. 309.000

DISPONIBILI ULTIME NOVITA'

NINTENDO64

VERSIONE PAL + MARIO 64 L. 249.000

DISPONIBILI ULTIME NOVITA'

Sega Dreamcast* con modem L. 549.000

GIOCHI SEGA DREAMCAST

REDLINE RACER	L. 139.000
BLUE STINGER	L. 139.000
S. SPEED RACING	L. 129.000
MARVEL vs. CAPCOM	L. 139.000
SEGA RALLY	L. 139.000
THE HOUSE OF THE DEAD 2 GUN SET	L. 189.000
SONIC ADVENTURES	L. 119.000
PEN PEN RACING	L. 119.000
TETRIS 4D	L. 129.000
GODZILLA GENERAT.	L. 119.000
SENGOKU TURB	L. 135.000
AEREO DANCING	L. 129.000
MONACO GP 2	L. 139.000
VIRTUAL FIGHTER	L. 119.000
GET BASS	L. 199.000

ACCESSORI SEGA DREAMCAST

RACING CONTROLLER	L. 139.000
ARCADE STICK	L. 109.000
MEMORY CARD	L. 69.000
JOYPAD	L. 69.000
SCART RGB	L. 49.900

Novità: Action Figures! da L. 25.000

TELEFONA PER INFORMAZIONI SU ALTRE ACTION FIGURES

Trasmettitore per Pad agli Infrarossi
L. 45.000

Double Shock Operation II New
L. 39.000

GAME BOY COLOR.	L. 169.000
GAME BOY POCKET	L. 109.000

Dual Force con vibrazioni
L. 129.000

Mem. Card 8 M-120 blocks
L. 59.000

CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITA' • ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO

VIA VETURIA, 68 - 00181 ROMA

M FURIO CAMILLO

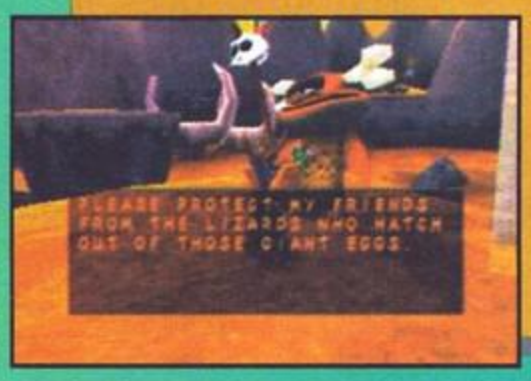
06.78.61.74 FAX 06.78.34.82.25

TELEFONATECI PER INFORMAZIONI SU ACCESSORI, CONSOLLE E GIOCHI • VENDITA PER CORRISPONDENZA
DISTRIBUZIONE IN TUTTA ITALIA • CENTRO ASSISTENZA E RIPARAZIONE CONSOLLE • PREZZI IVA COMPRESA

TUTTI I MARCHI E LE ILLUSTRAZIONI CITATI SONO MARCHI REGISTRATI PROTETTI DALLE LEGGI SUL COPYRIGHT E DI PROPRIETÀ ESCLUSIVA DELLE RISPETTIVE AZIENDE PRODUTTRICI. LE FOTO DEI PRODOTTI SONO INDICATIVE – *OFFERTE VALIDE SOLO CON L'ACQUISTO ABBINATO DI UN GIOCO E FINO AD ESAURIMENTO SCORTE

OFFERTE VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE, SALVO ERRORI TIPOGRAFICI PROPOSTE GRAFICHE-ROMA

avventura che non mancherà di divertire anche i videogiocatori più esigenti. In uscita a fine anno. Eccoci approdare a un gioco che ha letteralmente sconvolto il caro Vlad. Crash Team Racing cerca di convincere gli utenti PSX che Mario Kart 64 non è imbattibile. E' ancora presto per dire se riesca o no nel suo intento ma quel che è certo è che ci troviamo di fronte a qualcosa di davvero sensazionale. La modalità multiplayer consentirà a quattro persone di scontrarsi, tramite split screen, in duelli all'ultima sgommata che cominceranno a partire dal Dicembre 99.
Dall'universo PSX è tutto...



DREAMCAST WORLD

Ecco una sezione che dovrebbe accontentare tutti gli appassionati della SEGA. Come prima cosa vorrei scusarmi per la penuria di foto che animano questo box. La Sega non ha ritenuto opportuno fornire del materiale grafico agli addetti ai lavori (eccezion fatta per un foglietto con il logo del DC o cose del genere... e il suggerimento di scaricare le foto dal loro sito dedicato) quindi ci siamo dovuti arrangiare come meglio potevamo: la madre delle reti ci è venuta in subitaneo aiuto. Partiamo da un titolo che ha fatto divertire parecchio Alex e MA, due eterni bambinoni che quando non sanno come picchiarsi utilizzano le console e i vari giochi di lotta. Ready to Rumble, eccovi svelato l'arcano titolo, è un picchiaduro arcade con personaggi smodatamente grossi e simpatici che se le suonano di santa ragione su un ring. Secondo me non può essere considerato un simulatore di boxe, nonostante si possano eseguire colpi e parate alte e basse ma rimane comunque un titolo che non mancherà sicuramente di appassionare tutti i maniaci dei picchiaduro e le persone che amano il vero e immediato divertimento che solo un buon arcade può dare. L'impatto grafico è decisamente convincente e i grossi lottatori menzionati poco sopra sono un vero esempio di leggiadria videoludica - quasi quanto i personaggi dell'imminente Bust a Move II (recensione, come per Syphon Filter, sul prossimo numero sempre a opera del sottoscritto)(ancora un richiamo e ti faccio pagare lo spazio pubblicitario... NdAlex)- e vederli mentre portano a segno i colpi è una vera gioia per gli occhi. Rimarrà da constatare l'effettiva longevità del prodotto che, in fin dei conti, è un semplice (forse un po' particolare, ma non più di tanto) picchiaduro tridimensionale. Io continuo ad aspettarlo con sommo interesse e voi dovreste fare lo

stesso. Uomo (anche donna, così facciamo contente anche le lettrici) avvisato...
Il secondo titolo che prenderemo in esame è Dynamite Deka II, seguito dell'esaltantissimo -almeno per me- Die Hard Arcade. A tutti quelli che non si ricordassero di quel capolavoro, ricordo che in Die Hard Arcade si vestivano i panni di un cattivissimo alter ego digitale di uno sconosciuto poliziotto (niente Bruce Willis!?) e ci si muoveva in un mondo totalmente realizzato con grafica poligonale. Le sezioni di combattimento erano intercalate da scene animate interattive, realizzate con lo stesso motore che muoveva il gioco, nelle quali dovevate schiacciare, a mo' di laser game (Dragon's Lair rulez), il tasto giusto al momento opportuno (per farvi capire, una delle prime scene vi vedeva correre per un corridoio e, più o meno a metà animazione, compariva un bottone con la scritta PUNCH. Inutile dirvi che dovevate schiacciare il suddetto bottone per non finire lunghi e distesi, vittime del pugno nemico, sul pavimento) Le innovazioni apportate consentiranno di scegliere, in questo episodio, quale strada seguire e, di conseguenza, l'evolversi della storia. La trama verrà illustrata, come nel predecessore, da scene realizzate con lo stesso engine e un'aspetto grafico che non teme nessun confronto renderà il tutto più spettacolare. Stay Tuned...

Bandai, titolare dei diritti. Alla Sega devono essere tutti impazziti e pare che vogliano far dimenticare , con l'imminente Metropolis, il capolavoro nato dal connubio Sony Poliphony, tal GT. Per rendere questo sogno realtà, i ragazzi della Bizarre Creations hanno introdotto ventisei vere macchine, vere città e, questo ce lo auguriamo tutti, vero divertimento. Speriamo bene...
Red Dog. Vi dice niente questo nome? Beh, a me no. Scherzi a parte si sa davvero poco di questo titolo che, a prima vista, dovrebbe essere un simulatore di volo. Sono stati promessi ottimi effetti sonori e un aspetto grafico che non dovrebbe temere confronti. Intanto noi aspettiamo, anche se non sappiamo bene che cosa...
Siamo agli sgoccioli, al penultimo titolo per l'esattezza. Shenmue è una sorta di laser game dotato di grafica e animazioni capaci di lasciare senza parole anche il nostro Alex Rossetto, che di giochi credetemi ne ha visti davvero tanti. Vi sposterete in un mondo totalmente interattivo con più di cinquecento personaggi e oltre un migliaio di locazioni differenti. Sarà anche incluso il concetto di tempo, cosa non fondamentale ma è bello sapere che c'è.
Ultima nota: il creatore di Shenmue è lo stesso della serie Virtua Fighter, il famoso Yu Suzuki.
E arriviamo all'ultimo titolo della rassegna DC. Il prezzo è Ok per il signor, il signor...

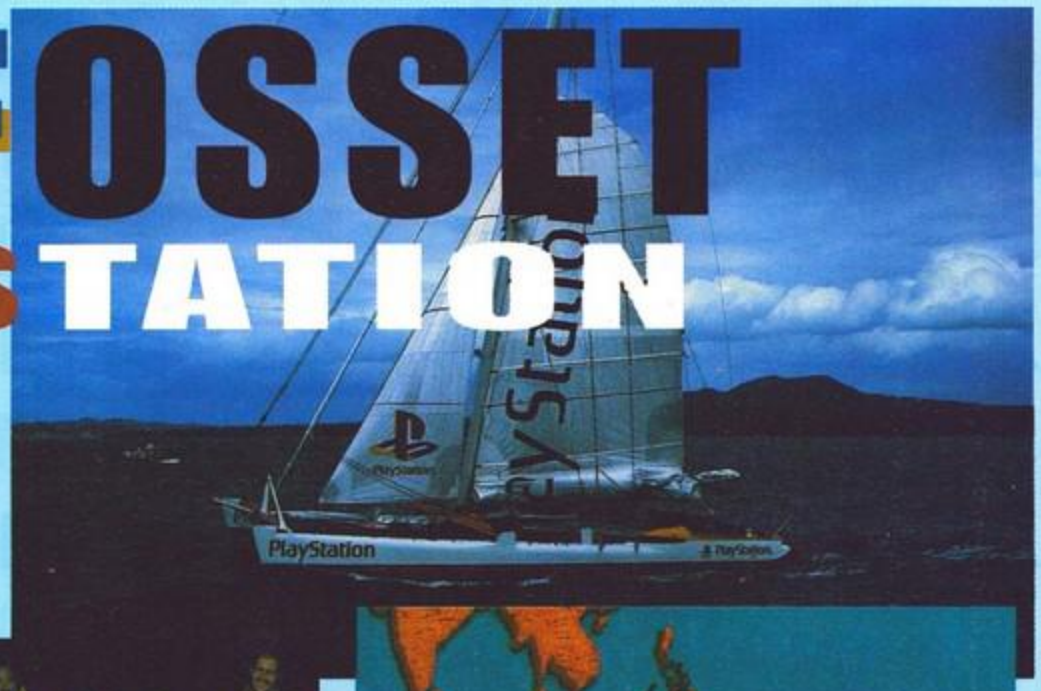
In Buggy Heat avrete a disposizione otto veicoli off-road, rigorosamente da tamarrizzare come meglio credete, per correre lungo i cinque tracciati a disposizione. Anche il tempo vi sarà avverso e neve, pioggia, fango e sabbia (le ultime due non scendono dal cielo) si uniranno in quella che mi sento di definire come un'esaltante esperienza di guida da 60 fps (dovreste trovare un altro paio di notizie - o almeno di foto - nella recensione di Aero Dancing).

Per tutti quelli che amano il mare arriverà, sviluppato da Appaloosa, Ecco the Dolphin, ovvio sequel della versione megadrive nel quale potremo muoverci, nella pelle di Ecco naturalmente, attraverso un mondo subacqueo perfettamente riprodotto.
Siamo arrivati al momento di: Gundam ta da, Gundam ta da, Gundam Gundam oh oh.... Purtroppo di questo gioco non si sa un granché, se non che riprenderà la trama della serie televisiva e che sarà sviluppato dalla Castlevania. Approderà anche su Dreamcast quindi, la saga nata oramai un decennio fa sulla console a otto bit della Nintendo.
Il motore che muove il tutto sembra avere convinto gli addetti del settore che il titolo sarà senza dubbio un capolavoro. La longevità è, a detta dei programmatori, superiore a quella di Castlevania 64 che vi posso assicurare non era così facile da portare a termine (e il buon Pessach lo sa bene, visto che lo ha risolto per voi sulle pagine di Official Nintendo Magazine).
Con questo è davvero tutto, io vi saluto, riconsegno simbolicamente la rubrica delle News al legittimo proprietario e mi preparo ad affrontare la drammatica stesura della recensione di Driver (il perché dell'aggettivo drammatica lo capirete leggendo la suddetta recensione).

Davide Tosini

SFIDANO IL MONDO

STEVE FOSSET E PLAYSTATION



Ue raga, cosa si fa oggi? Non vorrete mica andare in quel pub lì, vero? Perché non prendiamo la mia scialuppa di salvataggio e battiamo qualche record?

Un sincero buongiorno. Sono le sei e quarantaquattro minuti primi e sono almeno due giorni che non dormo. Ora cercate di capire l'assoluto desiderio di riposo che pervade, in un moto unico e univoco, corpo e mente di uno sfinito redattore che, seppure per negligenza propria (devo avere inserito la modalità vittima povera e indifesa), si ritrova a scrivere un articolo sulle imprese di una persona che del riposo non è neanche lontana parente. Io mi chiedo, ma questo Steve Fosset non dorme mai? Evidentemente no o almeno lo fa quando nessuno lo può vedere, visto che ci troviamo a celebrare su queste pagine l'abbattimento di una nuova frontiera, la caduta di un record che durava da oramai diversi anni. L'ultima vittima in ordine di tempo dei Playstation, enorme catamarano che sembra destinato a entrare nella storia, è stato il record di navigazione continuata per ventiquattro ore che, in parole povere consiste in una gara di velocità, resistenza e "gioco di squadra"... roba da niente, no? Il precedente record apparteneva a Laurent Bourgnon su un trimarano di sessanta piedi (di dimensioni abbastanza ridotte se paragonato alla maestosa grandezza del catamarano Playstation: centocinque piedi di lunghezza e un albero maestro che tocca i quarantacinque metri dal livello del mare) che raggiunse cinquecentoquaranta miglia nautiche con una velocità media di circa ventidue nodi e mezzo.

Il record attuale, stabilito appunto dal catamarano capitanato da Steve Fosset, è stato fissato a cinquecentottanta miglia nautiche percorse a una velocità media di circa ventiquattro nodi (ventiquattro virgola due per l'esattezza). Ma quali sono le ragioni di tanti e tali successi? Senza dubbio la carismatica figura di Steve è una di queste, anche se non ci si può dimenticare che va dato grande merito anche all'imbarcazione, vero e proprio concentrato di tecnologia allo stato puro.

Ovviamente il nostro caro amico Steve non ha neanche preso in considerazione l'idea di fermarsi a riposare e sta già pianificando la prossima sfida... Intanto è bene che sappiate che anch'io, timido redattore di ConsoleMania, sto per abbattere un nuovo record: quello della dormita più lunga...

Saluuuuto e vi auguro una sincera buona notte.

Eccovi un po' di record stabiliti dall'indomito Steve e la sua truppa di mattacchioni

Tipologia del record	Percorso	Durata	Periodo del record
California – Hawaii (Transpac)	Da Los Angeles a Honolulu	Sei giorni, sedici ore, diciasette17 minuti	Luglio '95
Hawaii – Japan	Da Honolulu a Yokohama	Tredici giorni, venti ore, nove minuti	Luglio-Agosto '95
Record Oceano Pacifico	Da Yokohama a San Francisco	sedici giorni, diciassette ore, ventuno minuti	Agosto '95
Oceano Pacifico: la costa da ovest a est	Da San Francisco a Yokohama	diciannove giorni,quindici ore, diciotto minuti	Maggio '96
Oceano Pacifico Single-handed record	Yokohama a San Francisco.	Venti giorni, nove ore, cinquantadue minuti	Agosto '96

Il 1° Cash & Carry di Roma e del Lazio dedicato
"ESCLUSIVAMENTE AI RIVENDITORI"

TOTALGAMES

DISTRIBUZIONE CONSOLLE E VIDEOGAMES

DAL TUO DISTRIBUTORE DI FIDUCIA!

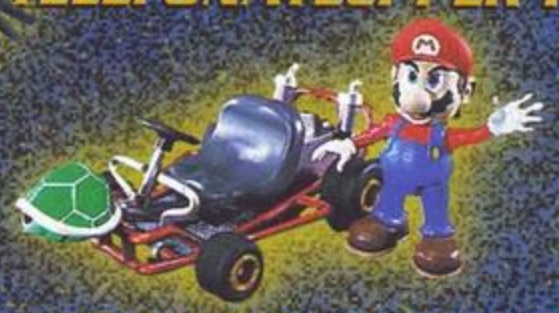
Affidatevi ai professionisti della distribuzione di
VIDEOGAMES - CONSOLLE - ACCESSORI

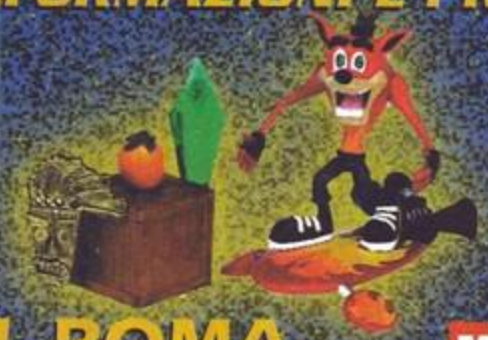
NOVITÀ GIORNALIERE IN ARRIVO DA TUTTO IL MONDO

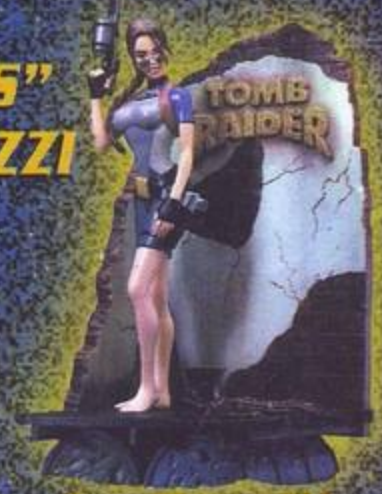
ORARIO CONTINUATO DALLE 10.00 ALLE 18.00

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

DISPONIBILI LE NUOVE "ACTION FIGURES"
TELEFONATECI PER INFORMAZIONI E PREZZI







VIA NISO, 40/42 - 00181 ROMA — M Furio Camillo

0678349839 - 067822410 - 067858177

Visitate il nostro sito internet: **http://www.totalgames.it**

Volete ricevere il nostro listino con anteprime, novità ed offerte strepitose? Contattateci totalgames@flashnet.it

I MARCHI E LE FOTO SONO DI PROPRIETÀ ESCLUSIVA DEI RISPETTIVI PRODUTTORI

Duspa

INDOOR KART CENTER

Presenta

L'EPILOGO

Cari lettori, chi vi scrive è un amareggiato Duspa, sedutosi alla fida tastiera immediatamente dopo aver perso il Campionato Redazionale di Kart all'ultima gara. Beh, in realtà credo che l'ultima sfida c'entri poco e che il passaggio a vuoto dell'ottavo Gran Premio vada additato come il vero responsabile della debacle, senza voler nulla togliere a un fortissimo JPS. Del resto, la prestazione di indubbio spessore e carisma della nona gara (pole position e giro veloce) non può far altro che aumentare i sensi di colpa e i rimpianti di chi sentiva di avere il Campionato in pugno e che invece si ritrova miseramente secondo. In ogni caso il "ciccio" è il primo campione redazionale e tutti gli rendiamo omaggio. Per quanto concerne il gruppo va detto che nell'ultima gara si giocavano parecchi scontri diretti importanti per la classifica e a sottolineare la drammaticità della situazione c'erano i gruppi di tifosi che un po' tutti si erano portati dietro, gruppi più o meno numerosi e più o meno incarogniti. Unico grande assente Max, relegato nel limbo dei piloti senza volante dalle ultime prestazioni tutt'altro che convincenti.

La battaglia e stata accesissima e spesso e volentieri non sono mancati i contatti anche tra gli "amici"

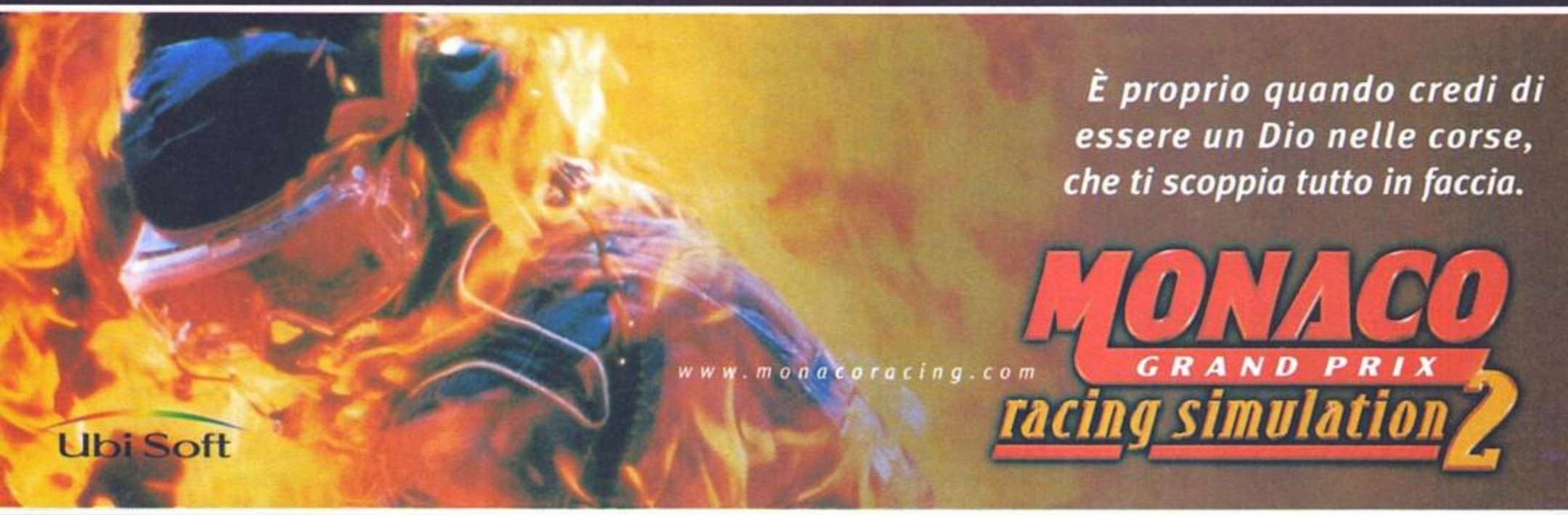
Spesso lo Shogun redazionale ha stupito tutti per grinta e determinazione -cattiveria direbbe qualcuno- e pertanto le gare senza di lui sono sempre state orfane di un grande protagonista. Ma così è Max, un'entità capace di gettarsi a capofitto con l'entusiasmo di un bambino in qualsiasi attività lo solletichi e di ritrarvisi con perentoria decisione quando la mancanza di stimoli lo relegherebbe a un ruolo di comprimario. In ogni caso la nostra guida spirituale ha promesso battaglia e ha profetizzato clamorose rivincite: tempi e modi da definire, ma con la certezza di tornare di nuovo a brillare.
Silvestri e Svanoni sono stati attori di un grande duello per la terza piazza e alla fine l'ha spuntata l'agonistico felino. Xam, veloce e preparato, purtroppo è incappato nel morbo del braccino e ha clamorosamente mancato un paio di passaggi decisivi. Sull'amico Massimo valgono le considerazioni fatte sul numero scorso e sulla sua eccessiva lealtà e sportività (pregi questi che finiscono con il collidere con la "cattiveria" necessaria a emergere in un gruppo di scalmanati). Il Silvestro, dal canto suo, nell'ultima gara è apparso appannato (sembra che il kart non andasse o che la presenza della sua bella, "my love" come la appella l'alfiere dei silver disk, lo abbia in qualche modo distratto) e non è mai stato capace di inserirsi tra i primissimi (peccato perché speravo proprio entrasse in qualche modo nello scontro al vertice tra il sottoscritto e Prisco...). L'altro grande scontro del giorno era quello tra Boss e Raffo che tra insulti e gesti plateali si promettevano battaglia da diversi giorni. Inutile dire che alla fine l'ha spuntata il redattore anabolizzato, anche se il siparietto a fine gara è di quelli da raccontare. Prima classifica e primo conteggio: Raffo risulta piazzato davanti a Bossetti con conseguenti scende di isterismo da parte di quest'ultimo. Seconda classifica dopo un più attento conteggio: Bossetti risulta davanti a Raffo che si immiserisce, mentre il Barone inizia a levare al cielo potenti barriti di vittoria. Terza classifica e finalmente giusto conteggio: Raffo è definitivamente davanti a Boss, che se ne va via in lacrime deriso dalla collettività e da alcuni passanti ignari dell'accaduto.

Gioia e festeggiamenti per i vincitori e mestizia per gli sconfitti

In coda classifica vanno segnalate le incredibili performance del cavallo pazzo Mao, lento e impacciato con la pista pulita e indiavolato con il percorso sporco. Inoltre Mao è l'unico individuo a essere riuscito a sacramentare da dentro il casco, con il rombo del motore a dodicimila decibel e a farsi sentire da tutti gli addetti. Un applauso ai due grandi sconfitti, Nikazzi e Simonetti, entrambi sportivi e sempre pronti a dare strada durante i doppiaggi. Peccato che tutti li scambiassero comunque per dei bersagli e si divertissero a tamponarli da tutte le parti. Per vendetta FBS ha confezionato una serie di bamboline voodoo e Nikazzi le ha riempite di spilloni. Non so perché, ma da quel momento Xam ha avuto male al pancino, BoseTi gira per Milano con le stampelle, Max è più pallido del solito, Silvestri ha disertato il torneo di squah, Prisco è disperso per gli ospedali militari, Raffo non alza più di ventisei chili su panca e il sottoscritto e Mao sono allo sbando psico fisico da almeno una settimana.
Conclusioni.
Come nei migliori temini scolastici ecco le giuste conclusioni con l'esame di coscienza e gli immancabili buoni propositi. Il Campionato è stato un successone, divertente, coinvolgente ed esaltante. Abbiamo combattuto, ci siamo insultati, ci siamo presi a sportellate e ci siamo promessi botte e rappresaglie. Ma alla fine il solito Royal Chees o la classica Pizza con i ciccioli hanno sempre riappacificato tutti. Questo è quello che conta. E mi raccomando, se abitate dalle parti di Milano fate un salto in via Mecenate e provate direttamente (tanto con il nostro tagliando è gratis) l'adrenalina di un Gran Premio simulato con un gruppo di amici e chissà che non vi capiti di beccare Max alla ricerca del record della pista o il Pastore che prova un kart di sua invenzione (ovviamente potenziatoooo).

Lo scenario della pista di via Mecenate è eccezionale. Ditemi se non vi sembra Montecarlo...

Raffo ai box mentre cerca qualche consiglio vincente da un tizio impecorito



CLASSIFICA CAMPIONATO REDAZIONALE

Pos.	Pilota	1GP	2GP	3GP	4GP	5GP	6GP	7GP	8GP	9GP	Points	Best	Best Lap
1	Jps	12	7		9	16	12	12	16	16	100	93	31,42
2	Duspa	7	16	16	7	9	16	9	6	12	98	85	33,23
3	SS		12	9		5	9	16	9	7	67	67	32,54
4	Xam	6	6	7	16	12	6	4	12	5	74	65	33,61
5	Max	16		12		6	7	2	4		47	47	33,44
6	Raffo	9	9			2	5	5	7	9	46	46	33,21
7	Boss	5		6	12	7	3	6	3	6	48	45	34,02
8	Mao	4	4	5	4	3	4	7	2	3	36	31	32,96
9	Fbs	3	5	4	6	4	2	3		4	31	29	34,01
10	Nkz	2	3	3	5		1		5	2	21	21	34,43

INDOOR KART CENTER

BUONO OMAGGIO

per una sessione di prova
gratuita

L'operazione è valida
dal lunedì al venerdì dalle 15:00 alle 20:00

Via Mecenate 79, Milano 02-58039303

ANTEPRIMANIA

Davide Tosini

Si è tenuta in questi giorni (che, quando leggerete queste pagine, saranno già diventati "quei" giorni), in quel di Milano, la presentazione di due nuovi titoli pubblicati da 3D Planet. La pubblicazione dei due giochi in questione, Evil Zone e Superman, rispettivamente per PlayStation e Nintendo64, è frutto dei recenti accordi presi tra 3D Planet e Titus (la casa che diede vita, tra gli altri, a un fortunato platform per Amiga e PC, Titus the Fox, appunto) e segna l'inizio della distribuzione, su tutto il territorio nazionale, dei titoli della software house francese. Ma non perdiamoci in ciance inutili e vediamo cosa bolle nel calderone di questo due grandi potenze...

EVIL ZONE per PSX

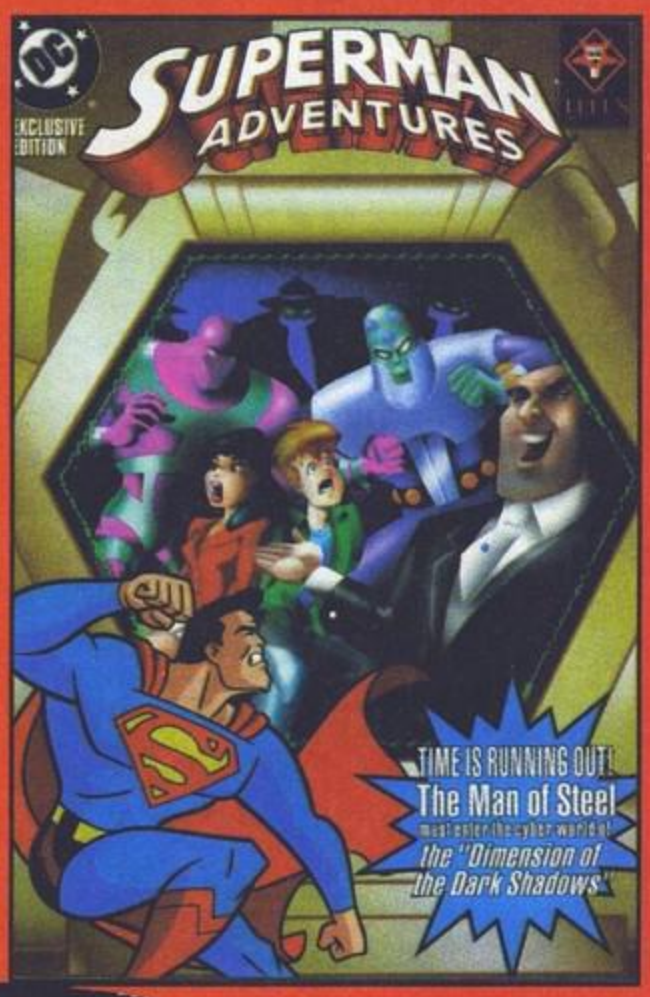
I più attenti di voi si ricorderanno della recensione, apparsa qualche mese fa proprio su queste pagine, di Eretzvaju, picchiaduro tridimensionale che vantava una spettacolarità senza pari. Come già segnalato in sede di recensione, un sistema di controllo rapido e intuitivo, con attacco e difesa limitati a soli due tasti (uno per l'offesa, l'altro per la difesa), lo rendevano particolarmente adatto a un pubblico giovane o che semplicemente non aveva voglia di perdersi dietro ad annose sessioni di apprendimento di combo e compagnia bella. Certo è che non ci troviamo davanti a un nuovo Tekken III, ma questo non era certamente l'intento principe degli ottimi programmatori della Yuke's che, a mio avviso, hanno cercato di riportare la vita il sano, genuino e spontaneo concetto di divertimento immediato. Le prime sessioni di gioco ci rivelano infatti davvero frenetiche e, grazie soprattutto all'immediatezza intrinseca di questo titolo, molto godibili, permettendo di concentrarsi più sugli sfottò (termine aulico - rispetto a sinonimi con significati affini- che indica una bonaria presa in giro) da riservare al compagno di gioco che non sul titolo stesso... quantomeno singolare.
Le modalità presenti sono in tutto cinque: 1P Battle, VS, Survival, Practice e Story: vediamo di analizzarle meglio.
Nella prima delle modalità sopra elencate potrete confrontarvi con l'intelligenza artificiale come se vi trovaste di fronte al più classico degli arcade. L'incontro sarà totalmente configurabile, dal numero dei round ai life stock per ogni giocatore, permettendovi così di plasmare il gioco secondo i vostri gusti, variando i parametri che più vi aggradano. L'opzione VS (versus) permetterà degli scontri tra amici con gli sfottò di cui sopra incorporati - davvero imperdibile... Il Survival Mode, di tekkeniana memoria, sarà una sorta di sfida all'ultimo sangue nella quale dovrete affrontare tutti gli avversari digitali senza la possibilità di ripristinare la barra dell'energia posta a lato dello schermo... una sorta di lotta contro tutto e tutti. Come diceva sempre mio nonno, vale più la pratica della grammatica (anche se Alex non sembra pensarla così), quindi ecco spuntare dal "nulla" la modalità Practice che, come anche i meno angiofili di voi potranno evincere, vi permetterà di esercitarvi nell'arte sopraffina del combattimento senza che l'avversario opponga la benché minima resistenza. Personalmente ho molto apprezzato lo story mode, già portato a termine in Eretzvaju con un paio di personaggi, in lingua inglese e quindi finalmente comprensibile alla massa. Il commento sonoro mi è sembrato davvero all'altezza della situazione, con motivi ben studiati e decisamente convincenti (mi riferisco in particolare ai pezzi con quelle belle chitarrazze distorte che tanto mi piacciono, anche se qui solo Mao e a tratti Teo sembrano pensarla come me... sigh!) (non preoccuparti: non siete soli! NdAndrea) che coprono diversi generi. Preparatevi a distruggere Ihadurca prima che emerga dalla Evil Zone "And let the battle begin"

Planet

SUPERMAN per Nintendo 64

Secondo e ultimo titolo presentato in quel di C.so Magenta quella mattina, Superman per Nintendo 64 farà rivivere le eroiche gesta dell'eroe col tutù blu, tanto caro a nonni e ragazzi. Quest'ultima affermazione è meno stupida di quanto possa sembrare (non ci vuole poi molto... NdAndrea): durante la presentazione, infatti, le carinissime rappresentanti Titus hanno spiegato che il target dell'uomo dalla grande "S" sarà più vasto del solito. Facendo leva sulla popolarità dell'eroe, contano di raggiungere sia i ragazzini dagli otto ai quindici anni, sia le persone che hanno fatto in tempo a vedere gli sconquassanti effetti della criptonite in bianco e nero. In pratica un ottimo punto d'incontro per due generazioni (o un'ottima scusa per farsi comprare la console a 64 bit della Nintendo - questione di punti di vista). In parole povere, si tratterà di un arcade adventure nel quale dovrete affrontare tutti i più famosi nemici di Superman, passando da sezioni puramente arcade (quelle in cui volerete per le strade della città) ad altre più esplorative. Sinceramente il gioco non mi ha impressionato più di tanto ma ha caratteristiche che, se implementate in maniera degna, lo renderanno un sicuro best seller. Mi riferisco in particolare alla complessità delle strutture e alla totale libertà di movimento riservata al protagonista, che potrà scorrazzare a piacere per tutta (e quando dico tutta intendo anche il più remoto anfratto) la città, senza vincoli di sorta o zone inaccessibili. Il fatto poi che si possano utilizzare i poteri che hanno reso famoso Clark Kent, dall'alito di ghiaccio (come nella pubblicità di una famosa gomma da masticare) alla superforza, non fa altro che giovare alle sorti di un titolo oramai in dirittura d'arrivo, che dovreste già poter trovare sugli scaffali alla fine di giugno. Per il momento è tutto...

stay tuned.



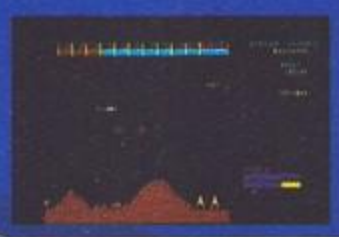
MADE IN JAPAN

MA

ANCHE LA KONAMI RIEVOCA IL PASSATO

A tutti i giocatori provenienti dal lontano passato farà certo piacere sapere che anche la Konami si è decisa a pubblicare per PSX una raccolta contenente alcuni dei vecchi successi che originariamente animavano un po' le sale giochi. Intitolata Konami Arcade

Nonsicapiscebene (penso che la parola mancante sia Classics) dovrebbe contenere una decina di titoli, tra i quali spiccano Ye Ar Kung Fu (un picchiaduro ora insulso ma che mille anni fa esaltava più o meno tutti, una specie di nonno di Street Fighter), Gyruss (spara-e-fuggi divertente ancora adesso), Time Pilot (altro spara-e-fuggi meno mitico ma comunque godibile, uno di quei titoli in cui potevi andare avanti a giocare all'infinito), Circus Charlie (sempre odiato) e Scramble (lo spara-e-fuggi più misterioso di tutti, come faccio a far benzina distruggendo i depositi di carburante? Mah). Chissà? Magari tra gli altri titoli si nascondono cose tipo Track 'n' Field o cose del genere... Lo scopriremo a tempo debito.



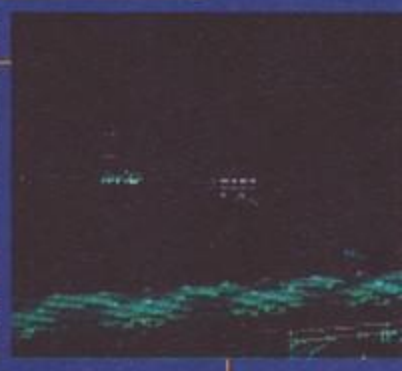
NESSUN UOMO E' UN'ISOLA

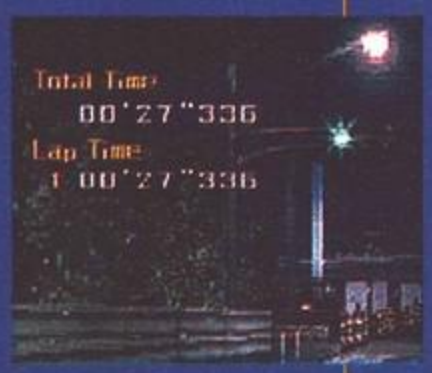
E questo cosa vorrebbe dire? Me lo sono sempre chiesto. Comunque sia, codesto Pokemon Island (questo titolo che vi ho appena sfornato è una mera supposizione da parte mia, magari il gioco si intitola Cospargi di Marmellata Pokemon e Infilalo nel Forno Quindi Alza la Temperatura Finché non Inizia a Urlare Poi Vai a Guardare la TV e Torna Dopo un'Ora) per N64 è l'ennesimo titolo appartenente all'incredibile sfilza di giochi dedicati alla diabolica genia dei Pocket Monsters. Fino a ora

l'Italia si è dimostrata tutto sommato impermeabile all'influsso di questi viscidi mostriciattoli (per quel che ne so io) e quindi dubito che vedremo mai codesto titolo nelle nostre case, sappiate comunque a titolo informativo che acquistandolo potrete rinchiudere tutti i vostri Pokemon in un'isola-lager e seviziarli a piacere lontano da occhi indiscreti. Almeno così dice la press release.

LA SQUARE NON CE LA FA PIU'

Il gioco di ruolo misto al gioco di guida è uno di quei generi-scherzi della natura che di solito vengono teorizzati dai redattori troppo stanchi o in acido, magari attorno a un tavolo quando si è mangiato e/o bevuto troppo, o semplicemente quando si comincia a sparare cavolate in serie. Probabilmente la Square deve aver deciso di installare delle microspie sotto uno di questi tavoli e carpirci tutte le idee migliori (un giorno o l'altro avrete il gioco dove dovrete correre a cavallo sulla riva e contemporaneamente pescare le triglie - sarà un RPG anche quello, ovviamente), tant'è che se ne è uscita con questo Racing Lagoon per Playstation, misterioso connubio (dall'aspetto molto invitante, lo ammettiamo) tra un gioco di guida e un gioco di ruolo. Come funzionerà? Guidando per la città si incapperà negli "incontri casuali" e si dovrà fare a sportellate con gli altri? Ci saranno gli incantesimi per poter passare con il rosso? Dopo quante multe si passa di livello?





A SPASSO PER LO SPAZIO

Quelli che tra voi seguivano fedelmente tutti i cartoni animati in TV durante l'Età d'Oro sicuramente ricorderanno la mitica serie intitolata Star Blazers. Disegnata dallo stesso autore (tra le altre cose) di Capitan Harlock, la suddetta serie (nota in patria come Space Battleship Yamato) è sempre stata molto popolare in Giappone e ha lasciato un buon ricordo anche da noi. Certo saprete tutti che la nave spaziale non si chiamava Argo ma aveva come nome Yamato, che il vecchio non si chiamava Avatar ma aveva tutto un altro nome e cosi via. Beh, tutto questo è comunque ininfluente, visto che alla fine siamo qua per parlare del gioco per PSX. Intitolato ovviamente Space Battleship Yamato è un mix di battaglie spaziali, sezioni di esplorazione, RPG e mille altre cose, una specie di minestrone insomma volto a ricreare l'atmosfera di una delle serie animate più belle della storia. Certo, è tutto in giapponese, ma volete mettere? C'è la sigla iniziale del cartone animato!

ABBIAMO FATTO TUTTA QUESTA FATICA SOLO PER AVERE LA GRAFICA DEL NEO GEO SU DREAMCAST?

Certo che la SNK poteva anche fare un piccolo sforzo. Il suo ultimo titolo nella lunga linea di Fatal Fury, e cioè King of Fighters Dream Match, ha sempre il solito aspetto e offre sempre le solite cosse (no, non sono mai stato un grande fan di Terry e Kyo), solo che gira su una console capace di farne girare tre assieme, di questi giochi. Mah. Certo, se alla fine è divertente bello e giocabile che importa se non sfrutta il Dreamcast? A me nulla però, come ho detto prima, almeno un piccolo sforzo lo potevano fare.

LA CAPCOM SI DA' AGLI SPIRITI

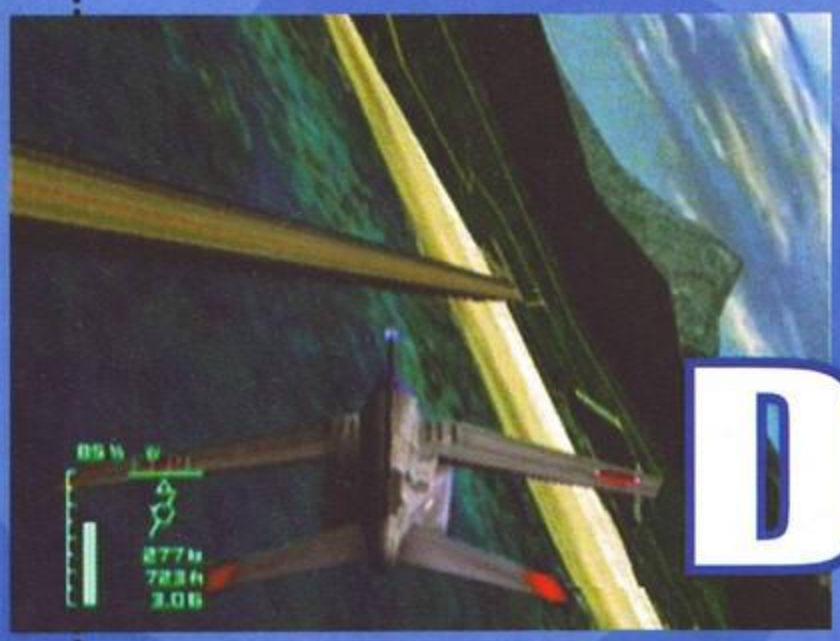
No, i nostri amichetti giapponesi non sono diventati improvvisamente degli alcolisti tutti quanti. Piuttosto, parrebbe che il loro ultimo titolo per Playstation, intitolato Oni Busha e curiosamente simili ai vari giochi della "linea" Survival Horror, abbia a che fare 4con spiriti malvagi ed entità soprannaturali vari (gli oni sono dei demoni giapponesi). Ambientando il tutto all'epoca dei Samurai si ottiene un quadro non originalissimo ma comunque intrigante - quello che più mi preoccupa però è che la Capcom cosi sta sviluppando bene o male quattro titoli uguali (Dino Crisis, Resident Evil Nemesis, Codename Veronica e Oni Busha). Non rischia di inflazionarsi un po'?

ANCORA POCKET MONSTERS

Ne abbiamo appena parlato di 'sti mostriciattoli, ma è ovvio che la Nintendo non ne ha ancora abbastanza. Eccovi infatti Pocket Monsters Stadium 2 per N64, bel titolone nel quale potrete caricarvi i Pokemon salvati sulle cartucce del Gameboy e farli menare gli uni contro gli altri, esattamente come accadeva in Pocket Monsters Stadium 1. Ricche aggiunte e cotillon vari rendono questo titolo un acquisto imperdibile. Se ci credete siete bravi.

Massimo "Vlad" Monti

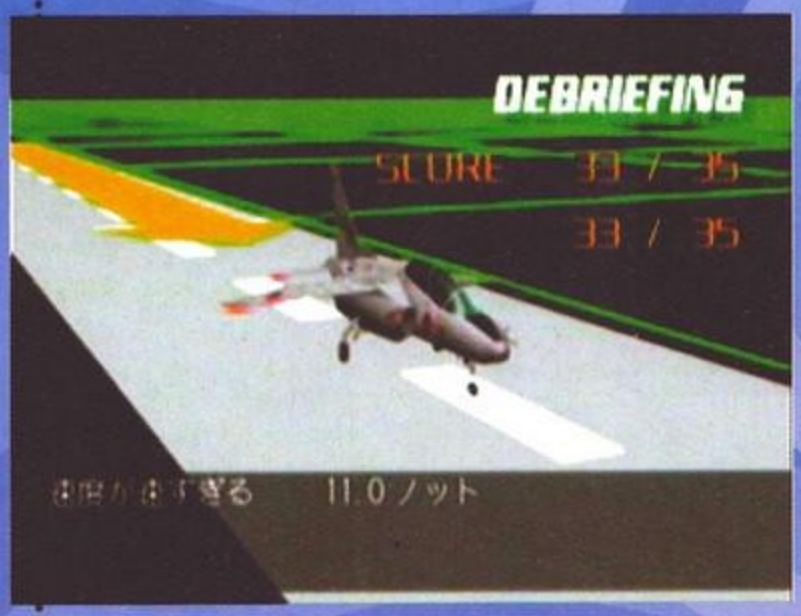
IMPORT!



AERO DANCING

Attenzione, attenzione, nemico a ore nove... tenetevi pronti: falco uno, falco due, aprite il fuoco, e che la forza sia con voi...

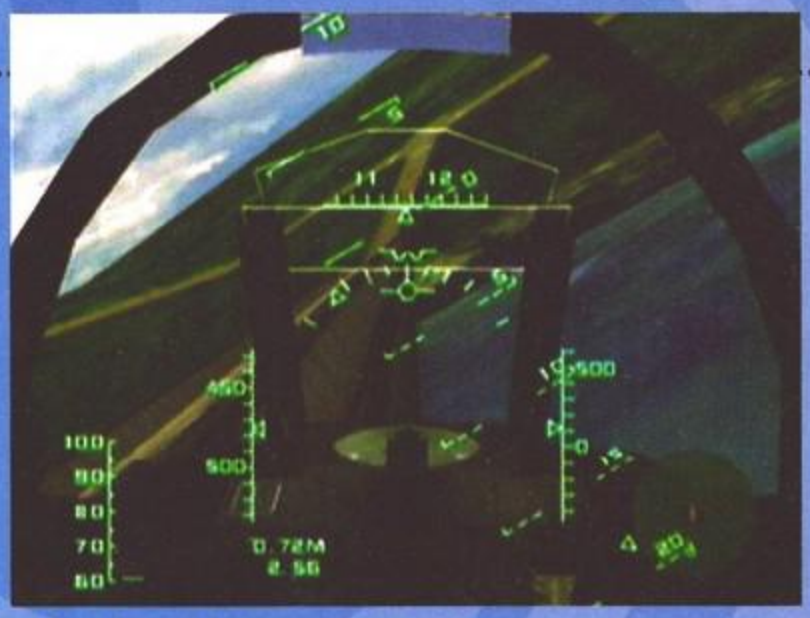
Probabilmente il tipo di gioco che vado a recensire non si presta troppo bene a un'introduzione del genere, ma vista l'uscita negli Stati Uniti del primo episodio della nuova trilogia di Guerre Stellari (Episode 1 - The Phantom Menace) mi sono preso questa licenza poetica così da introdurre nel migliore dei modi



un gioco che vede pur sempre come protagonisti dei mezzi, comunemente chiamati aerei, che solcano i cieli. Questo prodotto è sviluppato dalla CSK, società interna a Sega e quindi demandata a sfornare titoli in grado di conquistare i gusti del pubblico proponendo magari qualcosa di originale, un po' come fece a suo tempo Nintendo in occasione dell'uscita del N64 con il particolare Pilotwings.

Tale paragone non è certo casuale (non parlo mica a vanvera io) visto che questo Aero Dancing riprende molte delle idee alla base di tale gioco per proporre il primo simulatore di volo acrobatico "serio" su console.
A voler essere precisi questo titolo assomiglia maggiormente a Flight Unlimited, simulatore di deltaplani per PC, che unisce grafica con dettaglio elevatissimo a un modello di volo assolutamente realistico, il tutto senza che si debba mai sparare un colpo di mitragliatrice o sganciare una bomba, visto l'approccio minimalista del gioco.

info	
TITOLO GIOCO	**AERO DANCING**
DESCRIZIONE	**SIMULATORE DI VOLO SERIO**
GIOCATORI	**1 - 4**
CASA SOFTWARE	**CSK**



CSK ha quindi pensato bene di acquistare i diritti di sfruttamento d'immagine di una famosa squadriglia di aerei acrobatici chiamata "Blue Impulse" (io non li conosco, penso che siano famosi perlomeno in Giappone) e con il loro supporto tecnico ha cercato di riprodurre nei chip di una console le emozioni e l'adrenalina presenti in ogni loro esibizione. E vi dico subito, la missione non è andata totalmente a vuoto, anche se sono molti i punti che giocano a sfavore di questo gioco, ma andiamo con ordine e vediamo cosa ci presenta il monitor dopo aver inserito il supporto ottico nel Dreamcast redazionale. Pochi secondi di caricamento ed ecco che parte la sequenza animata, caratterizzata da una qualità video veramente elevata ma non troppo spettacolare ed evocativa in quanto a montaggio e contenuti. Vabbè, vorrà dire che non utilizzeremo Aero Dancing per far vedere agli amici quanto sono belle le presentazioni del Dreamcast. Terminata l'intro abbiamo la possibilità di scegliere se continuare una partita precedentemente salvata, se iniziarne una nuova, se fare un poco di esercitazione con la sezione di training e, infine, troviamo l'inutile (al momento, per noi italiani) opzione di accesso a Internet. Selezioniamo quindi "New Game", inseriamo il nostro nome di battaglia e prepariamoci a impugnare la cloche di comando. Il menu principale si presenta con un discreto numero di opzioni, che vanno dalle classiche regolazioni audio/video/controller, alla modalità "Free Flight ", nella quale potremo svolazzare liberamente per i sette scenari inizialmente disponibili per impratichirci del sistema di controllo del velivolo, fino a giungere a modalità decisamente più interessanti come "Blue Impulse Mission" e "Sky Mission Attack". La prima vi vede impegnati in missioni d'addestramento di difficoltà crescente, nelle quali dovrete imparare a effettuare manovre via via più difficili e spettacolari, partendo dal decollo e dall'atterraggio compiuti a regola d'arte, fino a giungere a doppi giri della morte o ad avvitamenti fatti in coppia con un altro jet. Alla fine delle venti prove avrete accesso a una modalità bonus chiamata "exhibition", nella quale potrete utilizzare gli aerei bonus ottenuti durante il vostro addestramento. La seconda modalità consiste invece nel seguire le indicazioni che compariranno su schermo le quali vi mostreranno il percorso da compiere per raggiungere i vari checkpoint fluttuanti disseminati nello scenario

AERO DANCING\BUGGY HEAT

ortodossi da vedere in pista ma azzeccatissimi per compiere le acrobazie e le derapate mostrateci nel video. La qualità grafica è tranquillamente paragonabile al discreto Sega Rally 2, e vi dirò di più, sembra che in questo caso la fluidità di gioco non subirà i fastidiosi rallentamenti del celebre gioco di casa Sega. Spulciando la madre di tutte le reti ho appreso che il prodotto verrà rilasciato, a scanso di ritardi ai quali ormai siamo abituati, entro la fine dell'estate, e se la giocabilità si rivelerà all'altezza della situazione potremo aggiungere un'altra tacca sul pallottoliere delle killer application per lo sbarco in Europa del Dreamcast.

Qui si inizia a ragionare. Nell'argenteo Gd-Rom di Aero Dancing è contenuto, nel menu delle Opzioni, un video altamente spettacolare e ben augurante del secondo progetto in via di sviluppo da parte della CSK. Trattasi

di un gioco di corsa su dune buggy e in generale su mezzi poco

AERO DANCING\LIBRARY

Vista la peculiarità del gioco in questione ho pensato di dedicare un box a una delle caratteristiche che più mi hanno colpito in questa produzione. Inizialmente, infatti, è facile rimanere spaesati di fronte alla presunta mancanza di un fine di gioco ben preciso e non sapere con precisione cosa fare, e specialmente come, potrebbe scoraggiare il giocatore meno paziente. Con il passare del tempo e provando le varie modalità di gioco si arriva a capire che questo è sostanzialmente un simulatore di volo acrobatico, nel quale dovrete compiere diverse azioni e svariate acrobazie di crescente difficoltà. Niente di meglio quindi, per farsi un'idea di cosa si aspetti l'istruttore "virtuale" chiamato a giudicare le nostre performance, che dare un'occhiata alla sezione "Library" dalla quale accederete selezionando "New Game", nella quale vi verranno mostrati con dovizia di particolari i movimenti da compiere per effettuare le esercitazioni che avrete modo di affrontare. Inoltre osservare il computer con l'ausilio delle molte telecamere a disposizione permette di capire con precisione che velocità tenere, a che altezza stare e con quale tempismo virare per ottenere punteggi elevati. Studiate bene l' "avversario" quindi, e poi fate del vostro meglio per superarlo.

selezionato, checkpoint che devono essere raggiunti in un certo limite di tempo, pena il fallimento della missione. Se riuscirete a superare tutti e sette gli stage di gioco potrete misurarvi con l'ottavo livello e, nel caso riusciate a completare anche questo, potrete ottenere un delfino volante da cavalcare nelle "Sky Mission Attack" e nella sezione di "Free Flight". Come vedete, quindi, le modalità di gioco sono diverse e discretamente varie, senza contare la presenza del gioco in multiplayer che permette fino a quattro giocatori di partecipare alle evoluzioni virtuali, facendo tutti parte dello stressa squadriglia.

Il gioco si mostra però scadente in quanto a feeling e interesse che è in grado di esercitare verso il grande pubblico. Io, dico la verità, ho trovato inizialmente divertente dover eseguire movimenti precisi e calcolati per dover decollare e dopo diversi tentativi l'aver superato la prova mi ha di certo galvanizzato. Questo però è durato poco più di dieci minuti, visto che già alla seconda prova non ne potevo più, proprio perché non vedevo nessuno sbocco in quello che stavo facendo. Anche nel caso avessi superato tutte le prove cosa avrei ottenuto? Otto aerei supplementari, è vero, ma poi? Questo gioco mi ha ricordato molto Gran Turismo per Playstation. Anche lì la gente impazziva per ottenere la patente A International, ma in quel caso il fatto di conseguirla dava accesso a nuove gare, nuove macchine e a un sacco di modalità di gioco supplementari, mentre qui il tutto risulta incompiuto. Questo a meno che non siate degli appassionati dei simulatori di volo per PC, vista la discreta riproduzione del modello fisico (anche se l'aereo è indistruttibile), la semplicità dei comandi e la buona qualità grafica nel suo complesso. Sia chiaro, niente di sbalorditivo (il più delle volte ci sono più poligoni in Ace Combat 2 che qui), ma gli aerei sono ben definiti e le texture in alta risoluzione risultano piacevoli alla vista, anche se non mi sono piaciuti i rallentamenti in occasione di costruzioni massicce come montagne, dighe ecc. che dimostrano una certa "leggerezza" del motore grafico. In definitiva mi sento di consigliarlo per i veri appassionati, gli altri si tengano stretti i soldi visto che avranno occasione di investirli più proficuamente.

console

MACCHINA
DREAMCAST

GRAFICA	80
SONORO	80
GIOCABILITÀ	83
LONGEVITÀ	87
GLOBALE	**83**

giudizio

Purtroppo il tipo di gioco si presta a valutazioni contrastanti. La grafica non fa certo scintille ma non è neppure malaccio, il sistema di controllo è semplice e intuitivo, ma quello che fa la differenza è il principio che sta alla base del prodotto. A mio avviso è solo per appassionati, gli altri aspettino Soul Calibur, gioco da: "che sto male e te lo spiego".

TUTTE LE INFORMAZIONI SULLA LINEA GRAPHIC KIT SONO DISPONIBILI AL SEGUENTE INDIRIZZO INTERNET:
http://www.dbline.it/mhtm/grapkit.htm

Db-Line

Me l'ero vista "GRIGIA" ma poi...

PLAY STATION Graphic Kit®

SCEGLI IL TUO FANTASTICO KIT ADESIVO IN PVC E PERSONALIZZA LA TUA PLAYSTATION.

I KIT SI APPLICANO VELOCEMENTE, NON GENERANO BOLLE, SONO RIMOVIBILI E NON LASCIANO RESIDUI DI COLLANTE ADESIVO SULLA CONSOLE.

NOVITA'
FORZA VIOLA

A SOLE
L. 24.900 !!

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA DA:
Db-Line

Db-Line SRL - VIA ALIOLI E SASSI 19
21026 GAVIRATE (VA) ITALY - TEL. 0332/749000
TEL. RIVENDITORI 0332/749050 FAX 0332/749090
INTERNET: http://www.dbline.it - e-mail: info@dbline.it

PlayStation

PROMO VIDEO VIDEOGAMES DISTRIBUZIONE

PRODOTTO REALIZZATO DA:
Promo Video S.r.l.
http://www.promovideo.it
e-mail: zpromo@tin.it

TM

NOMI E MARCHI CITATI SONO DI PROPRIETA' DEI LEGITTIMI AVENTI DIRITTO.

Davide "TOSO" Tosini

ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS

Specchio specchio delle mie brame, chi è la più bella del reame?

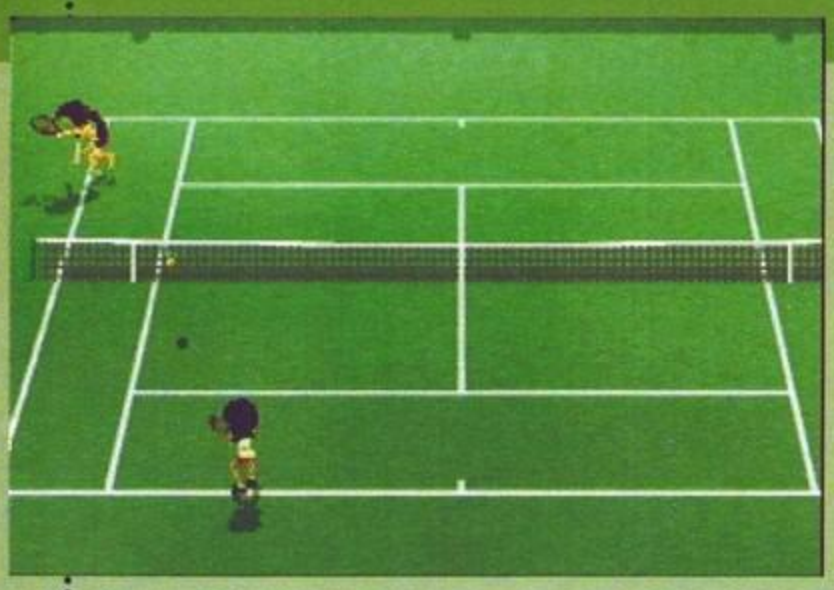
info

TITOLO GIOCO
ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS

DESCRIZIONE
TENNIS DEMENZIALE

GIOCATORI
1-4

CASA SOFTWARE
NAMCO



In campo tennistico non ci sono dubbi: Anna Kournikova. Una bellezza acqua e sapone sposa un'infinita grazia di movimenti che sembrano estrapolati da dolcissimi balletti piuttosto che da estenuanti prove fisiche, il tutto condito da un'eccezionale potenza che non smette mai di stupire e, colpo dopo colpo, fa dimenticare che quella che si sta osservando è in realtà una "semplice" partita di tennis. Ma perché stiamo parlando di questa stupenda ragazza/atleta? Semplicemente perché alla Namco sembrano pensarla come me riguardo alla Kournikova e l'hanno scelta come testimonial dell'edizione datata novantotto di una delle serie più divertenti di sempre, Smash Court Tennis.

Ma non divaghiamo e cerchiamo di parlare del gioco, nonostante la suddetta ragazza riesca a calamitare, in maniera tra l'altro "inspiegabile", in modo differente e più ampio la mia attenzione. Penso sia giusto premettere che non amo il tennis giocato, o almeno non lo seguo in maniera assidua e continuativa, ma sono un accanito fan delle sue incarnazioni videoludiche che, sin dai tempi dell'intramontabile Pro Tennis Tour II, sono sempre riuscite a farmi destinare diverse ore della mia vita a questo sport.

Da dove volete che cominci, dai lati positivi o da quelli negativi? Beh, visto che nessuno risponde comincio da dove voglio io ed esercito un po' di quel potere proprio dei redattori (è facile imporre la propria idea quando la controparte può rispondere solamente una ventina di giorni dopo la data di stesura dell'articolo... eh, che gran potere). Diciamo subito che Smash Court è un gioco che si è rivelato un po' ambiguo e lascia un senso di incompiuto nell'animo del semplice giocatore. Non saprei dirvi a cosa, in particolare, sia dovuta questa singolare sensazione, ma Smash Court non è riuscito a convincermi a pieno e il voto ne è spia manifesta e lampante. Intendiamoci, non è che sia un

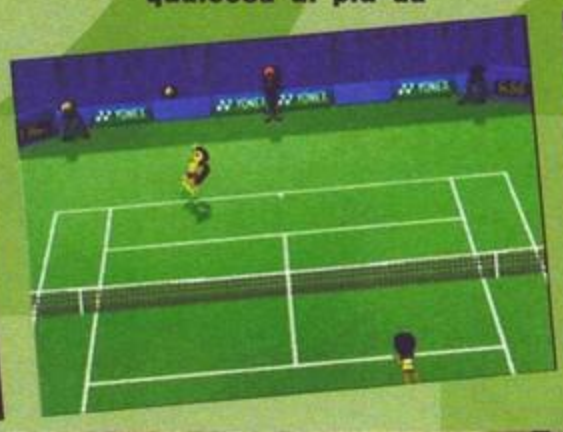
DUE NOTIZIE SU ANNA

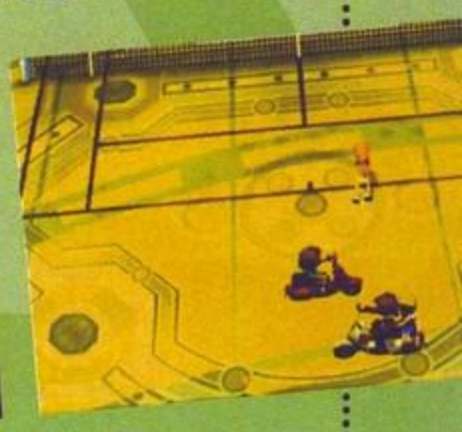
Dopo svariate ore passate con Vlad e Duspa a parlare della signorina che fa da testimonial a questo gioco, ho deciso di accludere in un box (quello che state leggendo, anche perché è l'unico di tutta la recensione) un paio di notizie interessanti sulla mitica ragazzina prodigio.

Data di nascita: 7 giugno 1981 (bisognerebbe chiedere ai suoi genitori dove hanno buttato lo stampino... noooo, non lo andrei a recuperare, cosa dite).
Luogo di Nascita: Mosca, in Russia (che sia qui il famoso stampino...).
Residenza: Bradenton, Florida (o forse qui? Naaaaa...).
Peso: Non si chiede mai a una signorina (o forse quella era l'età?)
Altezza: 1,72 m
Sponsor Tecnico: Yonex
Coach: Nick Bollettieri
Gruppo preferito: il gruppo di Toso... ehm Jane's Addiction (semplicemente mitici).

gioco da buttare, è solo che a mio avviso poteva essere realizzato meglio sotto alcuni punti di vista, primo fra tutti l'approccio tattico agli incontri. Mi sto riferendo alla ripetitività degli stessi che, una volta capito lo schema da utilizzare, vengono facilmente vinti anche dal giocatore meno esperto. Servizio diagonale e ribattuta incrociata garantiscono infatti altissime

probabilità di vittoria, indipendentemente da quanto sia forte il vostro avversario. Devo anche riconoscere che la presenza di pattern preferite, che conferisce quel tocco di realismo in più che non guasta mai) mi aspettavo qualcosa di più da rappresenta il tallone d'Achille della stragrande maggioranza dei titoli sportivi ma, visto e considerato che di tempo ne è passato dall'uscita di Pro Tennis Tour II e la situazione sembra essere rimasta la stessa, (eccezion fatta per lo stupendo e citatissimo Winning Eleven III che sembra finalmente avere introdotto il concetto di aleatorietà, o casualità se





questo titolo Namco. Beh, sappiate che i difetti si limitano a questo unico aspetto. Veniamo ora agli svariati pregi di un gioco che dà il meglio di se, come quasi tutti i titoli sportivi del resto, nella modalità Multiplayer. Potrete giocare con altri tre amici sulla stessa console e la meccanicità degli incontri, a cui si faceva riferimento poco sopra, scompare del tutto (la veridicità di tale affermazione dipende, ovviamente, dal quoziente intellettivo dei vostri amici che, comunque, dovrebbero avere un minimo di sale in zucca per capire che non esiste un solo modo per rispondere al famigerato servizio in diagonale) lasciando spazio a ore e ore di sfrenato divertimento. Le modalità presenti sono svariate e consentono di disputare un'enormità di tornei, quattordici nella modalità exhibition, che utilizzeranno le ambientazioni più disparate. Si spazia infatti da una terrazza sul mare a un parcheggio, passando per altri luoghi davvero fuori di testa, magari poco pertinenti ma comunque davvero belli da vedere, grazie anche a un paio di livelli di parallasse e sfondi parzialmente animati. La modalità Grand Slam Cup abbandona invece gli scenari di

cui sopra per catapultarvi in quella che potrebbe essere chiamata tranquillamente modalità carriera, visto che risulta essere una vera e propria scalata ai vertici della classifica WTA. Per tutti coloro che non conoscessero il significato dell'espressione Grand Slam, termine del quale viene fatto largo uso anche in altre discipline (basti pensare al calcio, dove una squadra realizza il grande slam se in una stagione conquista Coppa Campioni, Coppa Italia e scudetto), sappiate che è la manifestazione che racchiude i quattro principali tornei del

circuito internazionale: Australian Open, Wimbledon, US Open e Roland Garros. La vittoria in tutti e quattro questi tornei all'interno della stessa stagione agonistica, assegna il titolo di vincitore dello Slam e, almeno nella mia povera e poco lucida mente, sono davvero pochi i giocatori che possono fregiarsi di tale titolo (mi sembra che l'ultima, in ordine cronologico, sia stata S. Graf). Altra modalità presente, espressamente dedicata al Multiplayer, è il Bomb Ball. Avete presente l'opzione Team Battle di Tekken, dove si scontravano due squadre composte da "tot" giocatori ciascuna? Se la risposta è sì, sappiate che questo Bomb Ball ne è l'incarnazione tennistica. Dovrete infatti scegliere da una rosa di ventiquattro giocatori (dovrebbero anche esserci dei personaggi bonus, quali Pac Man e la signorina tanto carina di Ridge Racer Type 4, ma nessuno è ancora stato in grado di sbloccarli) cinque personaggi che affronteranno un'altra squadra composta da altrettanti elementi. La pallina usata, come del resto suggerito dal titolo della modalità, non sarà una normale pallina da tennis ma una bomba che, a seconda del tempo indicato sul timer posizionato sullo schermo, salterà in aria dopo un certo lasso di tempo. Stupendo e imperdibile.
In definitiva, come già accennato all'inizio della recensione, questo Anna Kournikova's Smash Court Tennis è davvero un bel giochino, nonostante non riesca a convincere a pieno. Siamo lontani dai livelli di cattiveria e distruzione psicologica che pervadono il re dei giochi sportivi (proprio stanotte ho dovuto pagare la colazione a uno stanchissimo Mao, autore di un vero e proprio furto ai danni della Yugoslavia... 3-2 nel loss time del secondo tempo supplementare... il tutto grazie all'ennesima nikazzi) ma comunque, se cercate un titolo che vi possa regalare qualche ora di sano divertimento e se avete uno/tre amici, puntate senza esitazioni su questo titolo che, non dimentichiamocelo, è targato Namco, indiscussa regina dell'intrattenimento digitale.

voti

MACCHINA
PLAYSTATION

GRAFICA	87
SONORO	87
GIOCABILITÀ	80
LONGEVITÀ	83
GLOBALE	**85**

giudizio

Se avete letto la recensione, sapete cosa penso: Anna Kournikova's Smash Court Tennis è un bel gioco ma dura poco (giusto per citare una di quelle filastrocche con cui mi rimproveravano qualche anno fa... ok lo ammetto, era l'anno scorso), a meno che abbiate degli amici e un Multi Tap. Buoni sia il sonoro che la resa grafica del titolo anche se qualche magagna sparsa c'è.

LA PINA...O NAOMI ???

CACCA .....O CIOCCOLATA ???

MINESTRINA.....O LASAGNE ???

Play Point

Videogiochi

PC CD-ROM

PlayStation

Dreamcast

GAME BOY

NINTENDO 64

LIBERI DI SCEGLIERE

E DA OGGI PUOI ACQUISTARE LA TUA CONSOLLE PREFERITA CON UN MINIMO ANTICIPO

Via Padova, 195 20127 Milano
www.ansitaly.com/playpoint

Tel. e fax 02-27202795
@mail: playpoin@tin.it

Prossima apertura
in Via Pordenone, 34 (Milano)

Raffaele Sogni

IMPORT!

CHOCOBO RACING

into

TITOLO GIOCO
CHOCOBO RACING

DESCRIZIONE
PULCINO SCEMO SU ROTELLE

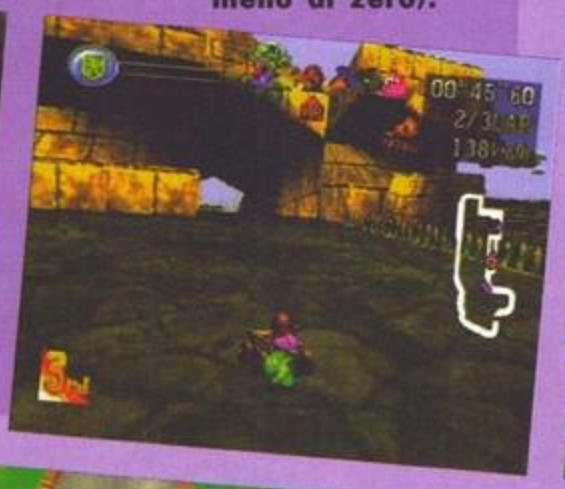
GIOCATORI
1/2

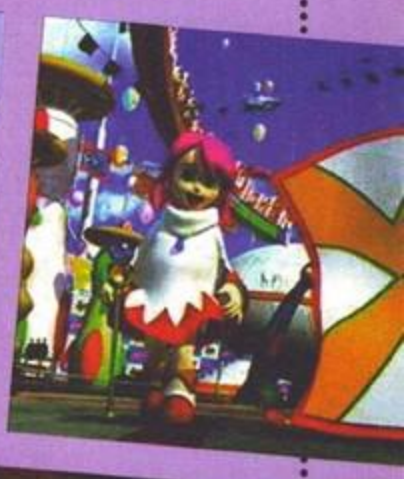
CASA SOFTWARE
SQUARESOFT

Tutti lo attendevano da generazioni, mia nonna da piccolo mi raccontava che un giorno sarebbe arrivato, e nelle scritture si menziona chiaramente l'arrivo di qualcosa di rivoluzionario; io però non mi ricordo più cos'è.

Tutti fanno un gran parlare di 'sto Chocobo, ma in sostanza, di che si tratta? Da dove salta fuori? Chi lo ha inventato e, soprattutto, come si fa a ingoiare un muflone in una volta sola? Visto comunque che sono come al solito il redattore più colto e informato della banda, penserò io a rispondere a tutte le domande da me poste (a parte quella del muflone... ci devo ancora lavorare un po' su). Allora: il Chocobo è un animaletto giapponese che tra i ragazzini del Sol Levante sta avendo un successo incredibile; in effetti a una persona normale potrebbe sembrare un normalissimo pulcino dai grandi occhioni e dall'espressione simpatica, in realtà per capire bene cos'è questo animaletto, bisogna conoscere un po' di cultura nipponica. Il Chocobo, al contrario di quanto si pensi, non è un curioso pulcino, ma un comunissimo incrocio tra un facocero, un bue giallo e un secchione di una classe giapponese... questo curioso miscuglio di razze ha appunto dato vita al Chocobo, un animale profondamente fesso, che non sa fare le addizioni ma che in compenso è molto mansueto e non sporca molto in giro (basta spiegargli che deve farla nella sabbietta). Inutile dire che un esserino tanto caruccio è subito entrato nel cuore degli abitanti di Giapponeselandia, favorendo così il suo successo e conseguente sfruttamento commerciale. Oggi i Chocobo vengono allevati in batteria (così nascono col senso del ritmo) e venduti sia interi che in kit di montaggio. Ecco, questo è il personaggio che sarete chiamati a manovrare in questo gioco di corsa (perché questo,

se non era chiaro, è un gioco di corsa), e la cosa bella è che, assieme a lui, i programmatori della Squaresoft hanno avuto la brillante idea di piazzarci anche i suoi allegri amiconi, tutti intelligenti quanto lui (e qualcuno anche un pelino meno) e tutti dotati di caratteristiche differenti, una volta a bordo dei loro bidoni con le ruote.
La struttura ricorda molto da vicino quella di Mario Kart (gioco per Nintendo 64, per chi fosse nato da un paio d'ore), dunque dovrete correre come disperati all'interno di otto circuiti che si snoderanno attraverso le località più disparate (tutte comunque frutto della geniale fantasia dei giapponettosi programmatori, anzi, programmamucche... ah, ah, ah, uff, che brutta), cercando di arrivare primi e nel contempo di conciare i vostri avversari come dei tappetini per auto.
Le modalità di gioco sono discretamente





numerose e vi permetteranno di gareggiare un classico gran premio a punti (dovrete scegliere inizialmente quattro stage su otto), di partecipare alla modalità denominata Time Attack, sfidare un intristito amico nel "VS" e inoltre stripparvi con la "Relay" e con lo "Story Mode". Ho lasciato queste due modalità per ultime perché necessitano di una spiegazione un po' più approfondita delle altre: nella "Relay" dovrete scegliere tre personaggi da una rosa di otto, stabilire quale arma o power-up potranno utilizzare durante la gara e cominciare. Su una gara di tre giri, ogni passaggio dal traguardo decreterà la cessione del testimone a un altro corridore, che chiaramente sarà in possesso di differenti caratteristiche... divertente, no? Beh, se ci avete capito qualcosa tanto meglio per voi, altrimenti lo dovrete capire da soli una volta acquistato il gioco (è sempre la solita storia, insomma). Nello "Story Mode", invece, l'unico personaggio che potrete selezionare all'inizio sarà proprio il Chocobo e sarete tutti soli soletti sulla pista; finendo la gara, però, vi verrà messo contro un altro amicone del Chocobo, che dovrete battere e che, una volta sconfitto, potrà a sua volta essere selezionato assieme alla sua arma speciale... insomma, si continua così fino a quando non vi troverete a gareggiare in pista contro tutti gli avversari. Davvero carina è stata l'idea di raccontare la storia da una collana di libri "animati"... peccato che sia tutta in slang giapponese e che non si capisca molto (diciamo pure meno di zero).

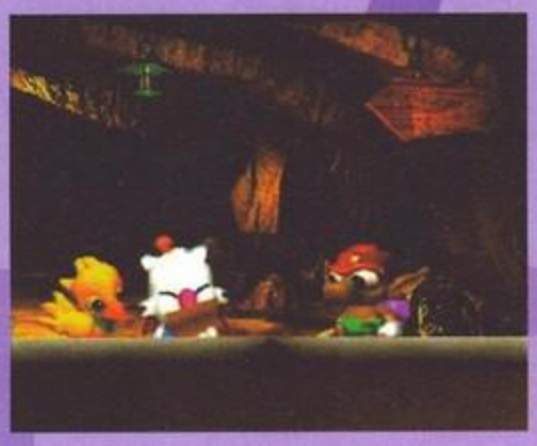
Da qualche parte in questa accozzaglia di caratteri mi sembra di aver detto che questo gioco possiede grosse analogie con Mario Kart, ebbene, ci sono comunque delle piccole differenze che adesso vi andrò a spiegare: prima di tutto bisogna dire che ognuno dei personaggi disporrà di un suo personale power-up, che potrete scegliere prima di iniziare e che si caricherà durante la gara; non appena ne farete uso, la barra

graduata che lo rappresenta si azzererà e non potrete godere dei suoi vantaggi fino a quando non sarà di nuovo piena (ci sono un sacco di cose carine da scegliere, come turbo, invulnerabilità, ali(?) e altro sul genere); oltre a questo, lungo il tragitto troverete tutta una serie di fantastici (si fa per dire) potenziamenti che, a seconda del simbolo rappresentato, vi permetteranno di bloccare nelle maniere più disparate gli avversari, di essere provvisoriamente invulnerabili e di godere di un piccolo e momentaneo incremento di velocità.
Ovviamente anche i vostri nemici potranno fare lo stesso, e non mancheranno di dimostrarvelo.
La parte tecnica non fa gridare al miracolo, certo, si è visto sicuramente di peggio, ma nel complesso i livelli non sono particolarmente belli da vedere (fatta eccezione per un paio) e la loro conformazione mi ha lasciato più di una volta alquanto perplesso. Generalmente sono fatti in modo da essere percorsi a manetta, ma in alcuni momenti ci si trova a dover affrontare delle curve a gomito che potrete fare (senza andare a sbattere) solo diminuendo notevolmente la velocità e a quel punto molte volte sarà meglio andare a sbattere senza decelerare; chiaramente molto dipenderà anche dal personaggio che starete pilotando ma, a meno che non utilizziate la tipa sul tappeto volante (avrei messo il nome, ma è in giapponese...) il risultato sarà il poco incoraggiante con tutti gli altri.
Consiglio quindi di prendere sempre "la tipa sul tappeto volante" (anche perché si può permettere di tagliare per le zone erbose e perché non si ingaruffa sulle pozze ghiacciate), ma per esempio nello "Story Mode" non sarà possibile, o almeno non subito.
Prima che divagassi come al solito, stavo parlando della parte tecnica (o almeno credo), ebbene, l'aggiornamento poligonale non è eccelso, ma potremmo definirlo accettabile, del resto il fondale spunta fuori a una distanza accettabile e quasi sempre sarete tanto attenti all'azione da non rendervene nemmeno conto; discorso a parte va fatto per la modalità in "Split Screen" che, oltre a essere poco divertente (o almeno, giocando contro Toso non mi sono entusiasmato... forse perché vedevo poco a causa della nebbia che emanava), risente pesantemente del sovraccarico grafico, risultando scattoso e poco chiaro.
Il fatto che il gioco sia quasi totalmente in giapponese mi ha creato più di un problema: infatti, anche se per la selezione della modalità di gioco e del personaggio non ci sono intoppi di sorta, nel momento in cui si vuole salvare una partita o ricominciare la gara o il campionato, regna il caos e la casualità più totale... effettivamente col passare dei tentativi comincerete a capire dove muovervi, ma ce ne vorrà parecchio. Un altro appunto, poi, che segnalo anche se non molto rilevante, è l'assegnazione dei

tasto X per tornare alla schermata precedente al posto del "cerchio", il che vi farà andare sui nervi per più di una volta (specie perché ogni volta vi dovrete sorbire i caricamenti). La giocabilità non è esaltante, sarà perché avevo sempre in mente quel capolavoro di Mario Kart o perché effettivamente è un po' "povero", ma non mi sono mai particolarmente entusiasmato. Intendiamoci, non è poi un bidone totale, gli amanti del Chocobo lo troveranno irresistibile e a ben vedere di titoli del genere per PlayStation non sono poi così tanti. Purtroppo a volte è un po' noioso e, anche se nel complesso la difficoltà è ben calibrata, ci sono tratti in cui è profondamente frustrante (mi riferisco alla quinta gara dello "Story Mode") e non si ha mai la sensazione di poter migliorare, ma solo quella che gli avversari siano molto più infami di quanto lo possiate diventare voi. Non lo so, forse le armi a disposizione sono un po' troppo "definitive" (un paio permettono di colpire gli avversari in qualsiasi punto si trovino) e guarda caso sarà quasi sempre il più bravo tra gli avversari (sempre lo stesso) a entrarne in possesso, ma sta di fatto che vi capiterà in alcune fasi di perdere chilometri sui nemici perché siete presi di mira da tutti i fronti, e tutto questo senza nulla poter fare se non andare per la vostra strada. Conclusioni? Beh, è un gioco di corsa, quindi gli appassionati del genere gli potrebbero anche dare un'occhiata, fossi in voi, però, aspetterei l'uscita di Speed Freaks, che sembra promettere molto bene.

OCCHIO...

Attenzione, per tutti coloro che dovessero essere in possesso di una Playstation non giapponese o altrimenti modificata: Chocobo Racing fa parte di quella serie di giochi Square che funzionano solo con PSX giapponesi intoccate. Uomo avvisato...



giudizio

Siamo di fronte a un giochino di corsa piuttosto elementare, non molto innovativo come concept, ma che senza dubbio va a situarsi in un genere molto poco presente su PlayStation. Purtroppo la realizzazione tecnica non entusiasma e la giocabilità soffre di uno spessore quasi inesistente.

voti

MACCHINA
PLAYSTATION

GRAFICA	83
SONORO	89
GIOCABILITÀ	85
LONGEVITÀ	89
GLOBALE	**84**

YOU Videogames TOO

VIA PO 26 10123 TORINO

PER ORDINARE **011.88.99.20**

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA SPEDIZIONI IN 24-48 ORE

PUOI ORDINARE VIA FAX ALLO 011/812.71.12 O VIA E-MAIL : YOUTOO@INEDITA.NET

SEGRETERIA CON TITOLI IN USCITA 24H SU 24 H

Servizio Rivenditori

Se volete Specializzarvi in
videogames pal e di importazione- gadget-modellini - action figure-portachiavi- riviste-dvd- guide strategiche- TITOLI PC
e soprattutto le novita' IN ANTEPRIMA
Richiedete il Nostro Listino inviando la vostra richiesta tramite fax allo 011.812.71.12

CASH & CARRY IN PIEMONTE

La qualita'che fa la differenza

3X3 Occhi

Gex 3

Bushido Blade 2

Akuji

Armored Core PG

Armored Core 2

Chocobo Racing

Silent Hill

Darkstalker 3

Densha De Go 2

Last Blade

Ehrgeiz

Shadow Madness

EVE the lost one

F.F. Collection

Rasing Zan

King of F. 98

Dr.Slump

Final Fantasy VI

Saga Frontier 2

Gundam 0079

G. Chara's

Gundam BM2

Gundam Z

Alien R.

Lunar

Masket Rider

MGS in italiano

Marvel vs SF Ex

Final Fantasy 8

Slayers Royal

Parasite Eve

Gallop Racer 3

Ridge Racer 4

Street F. 0 3

All Robot Wars

Musashi

Marvel vs SF

Soul River

YAMATO

Bio Hazard 2 DS

Macross DM

Marvel vs SF | Soul River | YAMATO | Bio Hazard 2 DS | Macross DM

Sempre disponibili

Da noi i classici Giapponesi sono sempre disponibili e siamo a tua disposizione per la richiesta di qualsiasi titolo.

Portatili

Il portatile a colori linkabile con il Dreamcast!!!!!

Le Guide Strategiche

XENOGEAR
FF Tactics
Alundra
Breath of Fire III
Saga Frontier
Tekken 3
Tomb Raider 3

I GADGET-I PORTACHIAVI -GLI ACTION FIGURE

Action Figure FF VIII

Devilman da Collezione

Crash B. 3

Lara Croft

Gundam Series

Action figure Metal Gear Solid

...e ancora gli Action Figure
Serie Movie Maniacs
Crash Bandicoot 3
Spawn
X-Files
Dragon Ball
Zelda
Resident Evil 1 e 2
Tekken 3
McFarlane
GUNDAM!!!

USCITE JAP

APRILE MAGGIO
Cotton Original
Macross Super Dimension Fortess
Super robot Wars Final F
Farland Saga 2 The Sign of Time
The Choice of World Fishing
Devil Summoner Soul Hackers RPG
NBA Live 99
X-PO 2089 Cyber Revolution ACT
Tokyo Devil Academy AVG
Dosukoi Legend SLG
Omega Boost
CyberOrg
Robot Wars Collection

USCITE USA

Lunar
Shadow Madness
Star Ocean 2nd Story
Ehrgeiz
Ridge Racer Type 4 RAC
Legacy of Kain: Soul Reaver A-RPG

USCITE PAL

TELEFONACI AL NUMERO SOPRA INDICATO E RICORDA CHE DA NOI ORDINANDO UN TITOLO PAL PAGHI **solo 15.000** DI SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE ESPRESSO

TUTTI I MARCHI E LE IMMAGINI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

YOU Videogames TOO

VIA PO 26 10123 TORINO

CHIAMA ADESSO **011.88.99.20**

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA SPEDIZIONI IN 24-48 ORE

PUOI ORDINARE VIA FAX ALLO 011/812.71.12 O VIA E-MAIL : YOUTOO@INEDITA.NET

SEGRETERIA CON TITOLI IN USCITA 24H SU 24 H

Servizio Rivenditori

Se volete Specializzarvi in videogames pal e di importazione- gadget-modellini - action figure-portachiavi- riviste-dvd- guide strategiche- TITOLI PC e soprattutto le novita' IN ANTEPRIMA

Richiedete il Nostro Listino inviando la vostra richiesta tramite fax allo 011.812.71.12

CASH & CARRY IN PIEMONTE

La qualita' che fa la differenza

Nintendo 64

Saturn

Zelda Game Boy Color

NOVITA' Maggio -Giugno

USCITE

FINE APRILE
REDLINE RACER

27/05
DYNAMITE DEKA
ELEMENTAL GIMMICK GEAR
KOF DREAM MATCH '99
SHOUTOKU BATTLE

10/06
CLIMAX LANDERS -ACT RPG

IN GIUGNO
BOY KANPAN -RPG
GUNDAM -ACTION

ACCESSORI DISPONIBILI
RGB CABLE
VISUALMEMORYS
VGA BOX-
S-VIDEO CABLE -
PURUPURU PACK
MISSION STICK
CANNA DA PESCA
SEGAGUN
ARCADE STATION
VOLANTE

DISPONIBILI
*DREAMCAST MAGAZINE CON CD DEMO GIOCABILE
*DREAMCAST MAG .SETTIMANALE

Le Guide Strategiche

Portatili

I GADGET-I PORTACHIAVI -GLI ACTION FIGURE

Action Figure FF VIII

Devilman da Collezione

Crash B. 3

Lara Croft

Gundam Series

Action figure Metal Gear Solid

...e ancora gli ActionFigure
Serie Movie Maniacs
Crash Bandicoot 3
Spawn
X-Files
Dragon Ball
Zelda
Resident Evil 1 e 2
Tekken 3
McFarlane
GUNDAM!!!

TUTTI I MARCHI E LE IMMAGINI APPARTENGONO ALLE LEGITTIME PROPRIETARIE

Raffaele Sogni

BLUE STINGER

¡IMPORT!

into

TITOLO GIOCO
BLUE STINGER

DESCRIZIONE
THRILLER INCASINATO

GIOCATORI
1

CASA SOFTWARE
SEGA

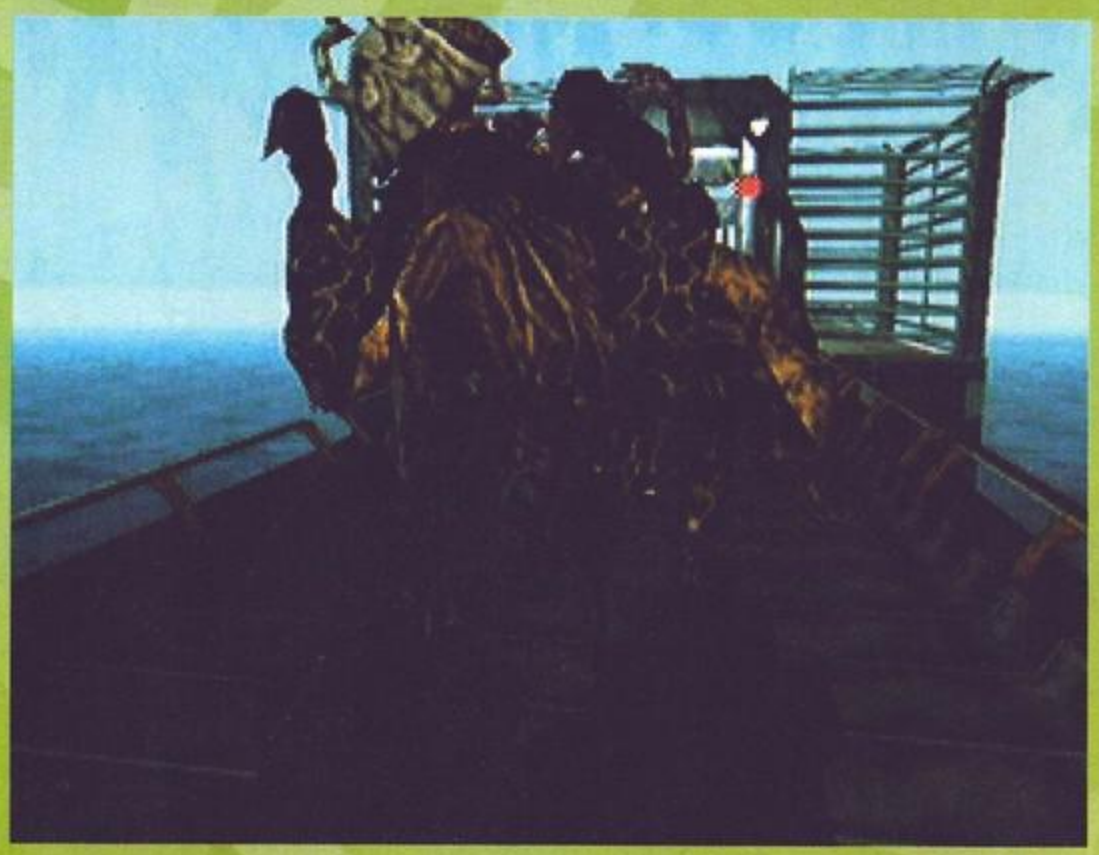
Vi trovate a pescare al largo di una tranquilla isoletta in mezzo all'oceano, assieme al vostro grande amicone state cercando da ore di tirare a bordo qualcosa di decente, ma per ora non avete agganciato che una ciabatta (o una michetta, non

ricordo bene), una ragazza seminuda che cercava persone per ripopolare l'isola (che avete

ributtato in mare perché vi aveva fatto scappare l'unico pesce della zona) e un sottomarino nucleare... insomma, una giornataccia per pescare qualche bel pesciolino. Tutto d'un tratto, però, scorgete in cielo una strana cosa luminosa che procede a grande velocità verso l'isola... l'impatto che avviene da lì a un paio di secondi è tremendo: migliaia di trote

E' lei, lei lei, lei lei, le-le-lei lei, la mia

donna ideale, che mi sa trasformare da uomo in maiale...

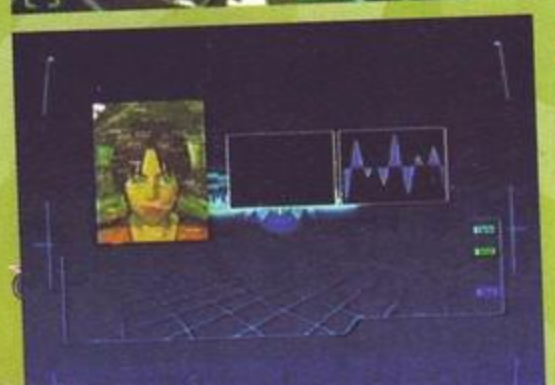


dell'oceano (famosissime) vi saltano sulla barca in preda al terrore più incontrollato, e in men che non si dica vi ritrovate sommersi da parecchi metri cubi di pinne, di occhioni sbarrati e, ironia della sorte, a bordo siete senza un filo di maionese. Come se non bastasse, l'onda d'urto proveniente dalla digestione del vostro amico sconvolge tutto l'ambiente attorno all'isola, creando una sorta di "cupola" che vi intrappola senza apparente via d'uscita; non vi rimane dunque che seguire una specie di fatina (tipo Trilli di Peter Pan) che vi conduce sull'isola in cerca di una gallina che, grazie all'uovo che farà ogni mattina, vi permetterà di creare in men che non si dica un'ottima maionese, per gustarvi finalmente i quintali di pesce che ancora vi aspettano a bordo del battello.

Ecco, questo è tutto quello che ho capito della trama: purtroppo, visto che il gioco è quasi totalmente in giapponese, non ho potuto avvalermi del supporto del manuale, dunque mi sono dovuto basare esclusivamente su quanto offerto dall'introduzione animata... potete dunque immaginare quanto abbia capito. Tutto questo, comunque, non ha poi 'sta grande importanza, l'importante è che si sta in salute, che a casa stanno tutti bene e che finché c'è vita, ci sono anche busto e tronco.

Blue Stinger è il primo gioco del genere che mette piede sul Dreamcast, ma di che genere stiamo parlando? Effettivamente la domanda non è poi così insensata (sfido, l'ho fatta io...), dopotutto dalle foto potrebbe sembrare uno sparatutto, o addirittura un gioco di calcio particolarmente innovativo, la verità è che si tratta di un'avventura dinamica, concettualmente paragonabile a Resident Evil, ma con la telecamera dinamica, quindi più simile a Silent Hill. Chiaramente l'ambientazione è orrorifica (o meglio, splatter) e avrete a che fare con mostri particolarmente brutti e disgustosi (molto di questi saranno fatti per metà da uomini e per il resto da schifezze varie)... di tanto in tanto, poi, avrete il piacere anche di incontrare delle vere e proprie mutazioni che, chissà come mai, saranno particolarmente di mal umore.

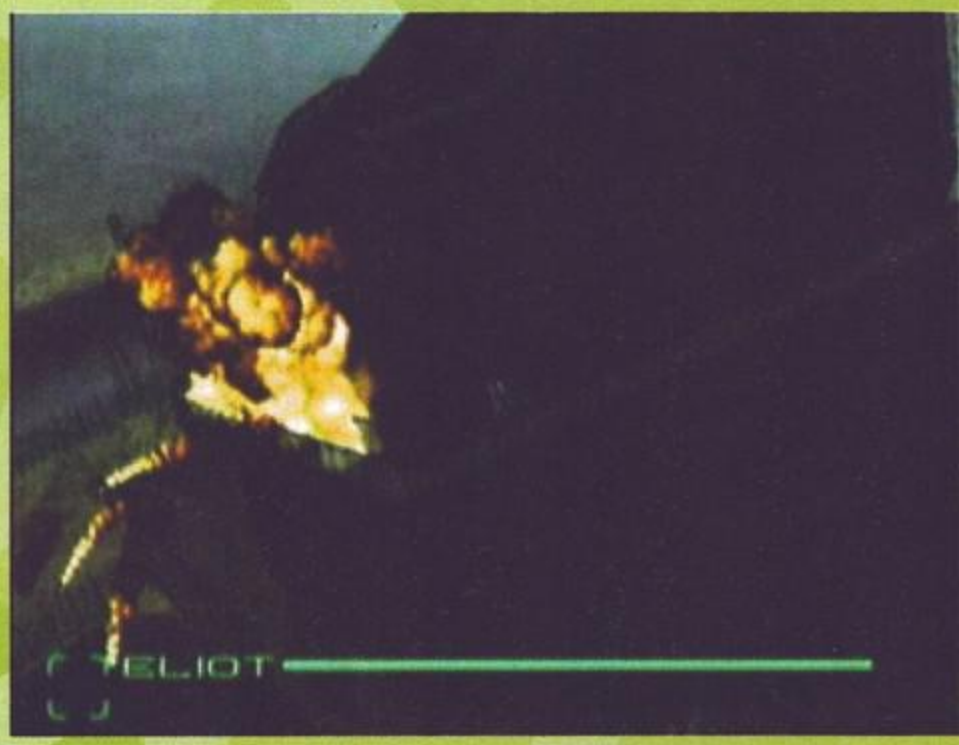
I personaggi che potrete utilizzare durante il gioco sono due, e cioè Eliot G. Ballade, il classico protagonista di un videogioco, bello, aitante (corre



come uno che ha i piedi piatti, comunque...) e cattivo al punto giusto; poi abbiamo Dogs Bower, un incrocio tra un metalméccanico vecchio stile, un lupo di mare e un narcotrafficante colombiano, insomma, un tipo massiccio che bada al sodo e che si diverte sparacchiare (o sparecchiare) a destra e a manca. In che momento e perché utilizzare i

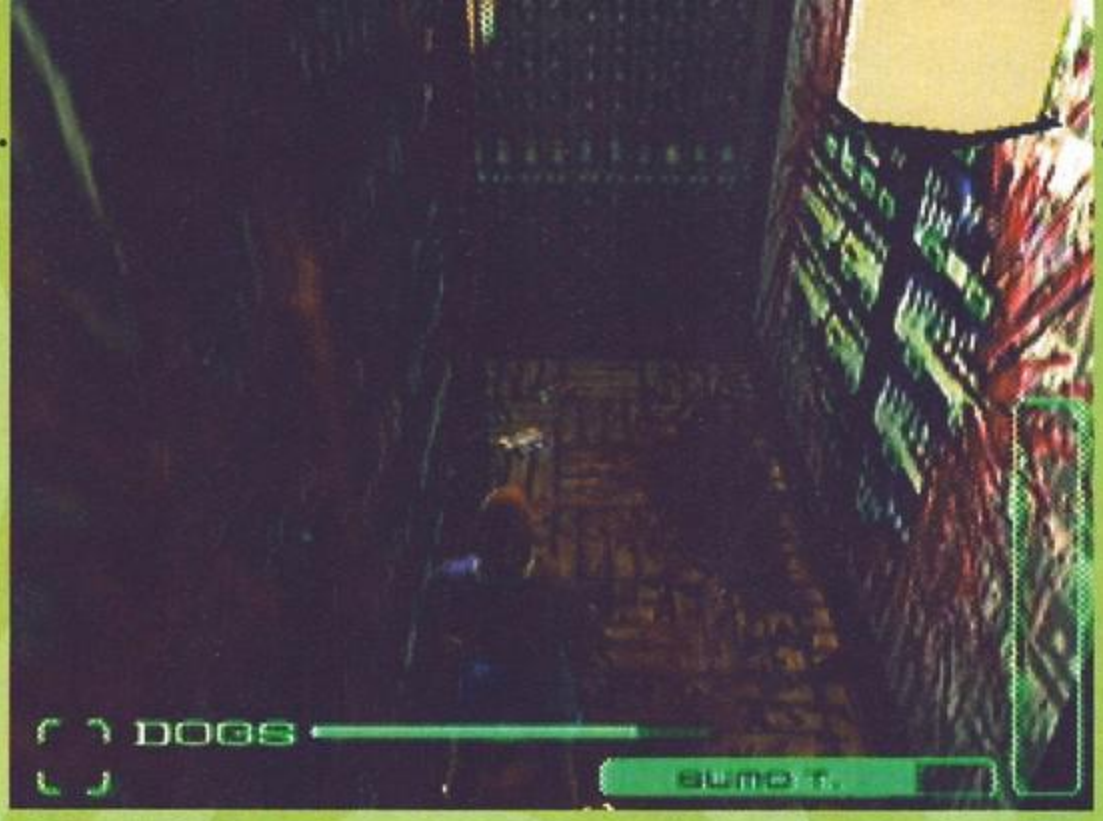
Bower potrà acquistare delle magliette che gli faranno cambiare lo stile di combattimento a mani nude), quindi quando uno sarà moribondo potrete sempre utilizzare l'altro (ricordatevi, comunque, che nel momento in cui terminerà l'energia di uno dei due, sarete morti e dovrete ricominciare dall'ultima posizione salvata).
In Blue Stinger vi muoverete

due personaggi lo deciderete voi a seconda delle occasioni; durante le mie interminabili partite, comunque, non ho trovato situazioni in cui solo uno dei due protagonisti andasse bene per risolvere un enigma o uccidere un nemico (a parte che Dogs non ne vuole sapere di toccare l'acqua)... l'unica vera utilità di poter disporre di due personaggi anziché uno è che dispongono di due barre energetiche ben distinte e di attacchi a mani nude di diversa efficacia (Dogs



IL DISTRIBUTORE CHE PIACE A TUTTE L'ORE

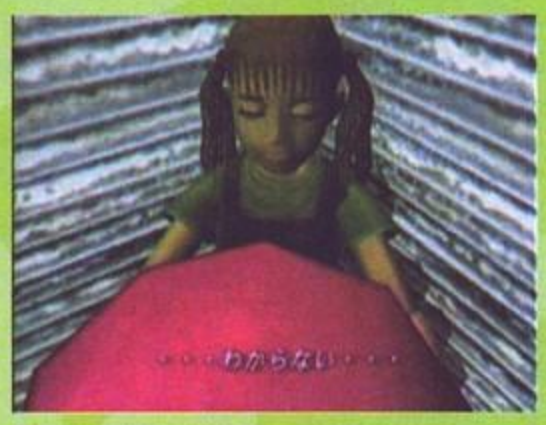
Girovagando per i vari livelli non potrete fare a meno di notare la presenza di alcuni distributori, ebbene, piazzandovici di fronte e pigiando un tasto potrete comprare quello che avranno da offrirvi. A seconda della tipologia di cassone, potrete inserire nell'inventario energia (molto utile, mi raccomando, fatene incetta), munizioni di ogni tipo e armi a volontà... chiaramente tutta questa bella roba non sarà in regalo, ma ve la dovrete comprare. Ma come? Uff... domanda scontata, chiaramente uccidendo i vari mostri, mostrini e affini che troverete lungo il vostro cammino: non appena rovinati al suolo, infatti, lasceranno in giro tante belle monete che serviranno appunto come merce di scambio per l'acquisto dell'attrezzatura (i mostri "standard" non muoiono mai, nel senso che dopo averli uccisi e aver cambiato schermata, tornando indietro li troverete ancora lì... questo potrà tornare a vostra utilità, perché in sostanza avrete a disposizione una quantità infinita di crediti). Il motivo per cui, invece di inserire le monetine, non si possa tirare una bella fucilata al distributore e accaparrarsi ugualmente il contenuto ci è sconosciuto, ma non si può fare altrimenti, quindi adattiamoci.
Oltre ai distributori di armi, energia e munizioni, vi capiterà anche di accedere a dei "cassoni" diversi (viola) che vi permetteranno di registrare la vostra posizione (un applauso).



all'interno di un ambiente tridimensionale gestito da un sistema di telecamere "intelligenti": al contrario di quanto accadeva in Resident Evil 2 dove le schermate erano semplicemente disegnate, in questo caso l'uso delle inquadrature sarà interamente gestito dalla CPU, che si occuperà di zoomare o di spostarsi per permettere una migliore gestione dell'azione (non escludendo delle motivazioni puramente coreografiche); purtroppo, non sempre la gestione delle telecamere risulta funzionale e anzi, più di una volta mi è capitato di sentire la necessità di cambiare l'angolo visivo ma senza la possibilità di farlo. Infatti, le visuali sono più o meno "fisse", orientandosi sì in base alla vostra posizione ma non tenendo minimamente conto di ciò che avrete davanti o di quello che avrete bisogno di vedere. Giusto per essere chiari, mettiamo che entrando da una porta vi troviate in un corridoio: ebbene, la visuale che vi terrà d'occhio potrebbe essere messa a metà di questo corridoio, quindi una volta superata l'immaginaria telecamera, il computer provvederà a cambiare visuale... il problema è che se subito dietro alla prima fonte visiva si cela un mostro, voi non lo potrete vedere e gli andrete letteralmente addosso; fortunatamente l'estrema lentezza di reazione dei nemici (specie nei primi stage) vi darà tutto il tempo di attaccare o di difendervi, ma altre volte vi troverete a combattere quasi alla cieca (o a dovervi spostare per vedere qualcosa) perché tra voi la telecamera ci sarà un angolo buio o qualche colonna. Nonostante tutto, comunque, è indubbio che alcune inquadrature (specie quelle a volo d'uccello) siano quanto di più spettacolare si sia visto finora in un gioco del genere. Molto bene, adesso fate molta attenzione che sto per esporvi la prima vera critica al prodotto: il gioco è strutturato in numerosi livelli posti tra la superficie dell'isola e il sottosuolo, ebbene, per avanzare e passare ad altre ambientazioni dovrete varcare delle porte blindate che necessiteranno quasi sempre di una chiave d'accesso poter essere oltrepassate (chiaramente differente per ogni porta)... Il problema è che queste stramaledette chiavi di accesso non si trovano. Ammetto di non avere una gran metodicità nelle ricerche che compio, del resto apprezzo molto di più i giochi che implicano uno sforzo mentale molto inferiore (anche perché non ho molto da sforzare); sta di fatto che di tanto in tanto non disdegno qualche bell'avventura per console (quelle classiche per PC non mi hanno mai attirato),

quindi credo di far parte, in questo frangente come mai, di quella larga fascia di videogiocatori non molto esperti ma estremamente volenterosi.

Cavolo, tra me e il prode TMB (ci ha provato anche lui, con i miei stessi risultati), abbiamo impiegato svariate ore per trovare delle chiavi d'accesso che ci permettessero di andare un po' più in là del punto di partenza. E' davvero incredibile quanto possa essere frustrante e avvilente ripercorrere decine di volte gli stessi luoghi (e uccidere gli stessi mostri che si ripresentano puntualmente a ogni passaggio) per cercare qualcosa di nuovo, e sperare di non aver visto qualche particolare che possa aprire la strada verso qualcosa di inesplorato; purtroppo, ancora adesso, dopo aver giocato a 'sto Blue Stinger per giorni, non sono riuscito a valicare certe barriere che potrebbero celare tanto armi stratosferiche quanto un insignificante mostriciattolo. Anzi, visto che siamo in vena di confessioni, vi devo dire che per proseguire nel gioco ho dovuto necessariamente "imbrogliare" e rivolgermi a Internet per recuperare i codici da inserire in un terminale, senza i quali sarei ancora a girare per i livelli già ispezionati inventandomi le parolacce più impronunciabili (dove si debbano recuperare quei codici nel gioco rimane ancora per me un mistero){sei perdonato solo perché il gioco è in giapponese. NdAlex}.
Visto che non mi rimane molto spazio, vedrò di essere breve e diretto nell'esamine del prodotto sotto l'aspetto tecnico. Dunque, abbiamo una grafica decisamente sbalorditiva per quanto riguarda le ambientazioni e alcune inquadrature (anche se avrei apprezzato l'inserimento, da parte dei programmatori, di una sequenza grafica per l'apertura delle porte, invece che staccare l'immagine per farla tornare in una nuova schermata); qualche difettuccio lo posseggono invece i due personaggi principali che, pur essendo animati discretamente bene (ma si è visto onestamente di meglio),



risultano un po' plasticosi e dotati di una quantità di movimenti non elevatissima. Lo stesso discorso può essere fatto per i nemici "standard" (i mostroni ipercattivi sono sempre molto belli da vedere e da ammazzare), che forse avrebbero potuto essere un po' più vari.
Il sonoro è all'inizio piuttosto carino ma alla lunga è a dir poco snervante; purtroppo, infatti, anche se le musichette sono carucce, sentirle a ripetizione per centinaia di volte alla fine vi farà abbassare il volume... tra le altre cose, alla Sega non hanno nemmeno pensato di mettere tra le opzioni la possibilità di abbassare il volume delle musiche, quindi quando toglierete il sonoro alla televisione, chiaramente non sentirete nemmeno gli effetti sonori, che invece possono a volte tornare molto utili.
Sulla valutazione della giocabilità sono rimasto in conflitto per molti giorni (va beh, non esageriamo); del resto quando si riesce a proseguire senza troppi intoppi, questo gioco è in grado di dare delle soddisfazioni enormi. La notevole quantità di armi acquistabili, poi (a proposito, ve l'ho detto che si può comprare anche una spada laser?), fornisce un'enorme contributo alla voglia di continuare a giocare. Purtroppo, fermarsi e girovagare per ore sarà inevitabile, e allora tutta la voglia di giocare andrà gradualmente scemando, fino alle crisi depressive che sicuramente si impadroniranno di voi. Sinceramente non so proprio che dirvi, senza dubbio il gioco merita di essere acquistato perché è davvero ben fatto; d'altro canto, sono piuttosto dispiaciuto di non poter/voler dare un voto più alto a causa di una struttura che privilegia eccessivamente la parte esplorativa per trascurare quella di puro ragionamento.

Compratelo, ma non telefonateci in reda per sapere la soluzione, ci sto già lavorando e la pubblicheremo, prima o poi. Altrimenti aspettate il lancio di settembre del Dreamcast e accattatevi la versione PAL, che sarà quantomeno in inglese.

voti

console

MACCHINA	DREAMCAST
GRAFICA	92
SONORO	89
GIOCABILITÀ	84
LONGEVITÀ	85
GLOBALE	**88**

giudizio

Alla cara console Sega mancava proprio un gioco di questo genere; certo, se si fosse trattato di un capolavoro sarebbe stato molto meglio, ma anche un titolo più che buono come questo conoscerà la sua brava schiera di fan. Del resto tecnicamente è molto ben fatto, la storia c'è (in giapponese - ma solo le scritte) e la caratterizzazione anche (o quasi). Certo, non è un titolone ma, essendo per ora il solo del genere, merita senza dubbio di essere acquistato.

PROPRIO QUANDO

CREDI DI ESSERE

UN DIO NELLE CORSE,

ECCO CHE TI SCOPPIA

TUTTO IN FACCIA.

"La Ubi Soft ha tirato fuori dal cilindro un vero capolavoro: la versione PlayStation del più famoso Videogioco di corse automobilistiche si preannuncia come uno dei più grandi successi del 1999!"

PlayStation Magazine - Marzo 99 - Voto 9

Disponibile su PC,
PSX, N64. Presto su Dreamcast.

www.monacoracing.com

In collaborazione con:

BIC · MAGNETI MARELLI · Schweppes · BRIDGESTONE · BBS · Castrol

AUTOMOBILE CLUB DI MONACO

3D PLANET

© 1999 Ubi Soft Entertainment. Tutti i diritti riservati. I marchi e i loghi citati appartengono ai legittimi proprietari.

Go Action

MONACO GRAND PRIX racing simulation 2

VUOI GIOCARE CON IL FUOCO?

Allora cambia formula: il 99 è l'anno di
Monaco Grand Prix Racing Simulation 2.
Non una semplice corsa su monoposto,
ma un'emozione entusiasmante.
Abbiamo raggiunto l'eccellenza in termini
di giocabilità, grafica e coinvolgimento.
Più controllo, avversari più tenaci, più simulazione.
In una parola: PIU' DIVERTIMENTO.
Esaltato dal Pentium II, innalzato ai massimi
livelli dalla PlayStation e dal Nintendo 64,
approvato dalle massime autorità
dell'Automobile Club di Monaco...
e questo è solo l'inizio.

RESPIRA LE FIAMME!

Guillemot

ORA IL VOLANTE LO ATTACCHI DOVE VUOI!

Distribuito da:
3D Planet srl
Via E. Fermi, 10/2
20090 Buccinasco (MI)
Tel. 02 4886711
Fax 02 48867137
www.3dplanet.it

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

Viale Cassala, 22 - 20143 Milano - T. 02 833121

Thomas TMM Mantero

DREAMS TO REALITY

Dreams, ovvero sta per iniziare un sogno... ma potrebbe anche finire in un incubo, dipende solo da voi.

into	
TITOLO GIOCO	**DREAMS TO REALITY**
DESCRIZIONE	**PLATFORM/ADVENTURE**
GIOCATORI	**1**
CASA SOFTWARE	**CRYO**

Dreams, un titolo che suonerebbe da sogno. Dreams che mi riporta la mente a una vecchia canzone dei The Mamas And The Papas, ovvero "Sognando California". Cosa c'entra, vi chiederete voi... C'entra, c'entra. Per spiegarvelo vi chiedo solo qualche riga per fare una premessa che mi pare doverosa.
Come sicuramente voi potrete immaginare gli articoli per ConsoleMania, come per tutte le riviste, vengono redatti con circa un mesetto scarso di anticipo. Nello specifico, questo titolo lo sto recensendo proprio mentre con la testa sto in California e per l'esattezza a Los Angeles, dove in questo preciso istante si sta svolgendo l'Electronic Entertainment Expo, noto anche con la sigla E3. Purtroppo ci sto solo con la testa, perché nella realtà sono davanti al mio computer, con la cara console accesa e in pausa su questo nuovo titolo della Cryo da recensire per voi. Ma il vero problema non è neanche la mancata California, perché cosa c'è di meglio di starsene davanti al proprio computer con la PlayStation a portata di mano? In teoria niente se il gioco che sta girando è un bel gioco, o un

gioco appassionante o quanto meno un minimo interessante. Ma non voglio fare nessuna anticipazione o saltare direttamente alle conclusioni, se non altro per dovere di cronaca. Quindi mano alla tastiera, testa alla PSX e partiamo per questa nuova grande avventura. Come sempre, quando devo provare e giudicare un gioco per voi, mi faccio un giro subito. Salto i filmati introduttivi e passo direttamente al sodo. Naturalmente senza nemmeno leggere il libretto delle istruzioni o senza cercare di capire qual è lo scopo del gioco. Del resto anni e anni di esperienza nel settore mi hanno fatto sviluppare quel minimo di capacità intuitiva che mi permette di giocare senza per forza sapere la storia o lo scopo del gioco. E il più delle volte questo trucchetto funziona. Anche perché il materiale che arriva in redazione da recensire non è quasi mai accompagnato da cartelle stampa o più semplicemente da un libretto di istruzioni.

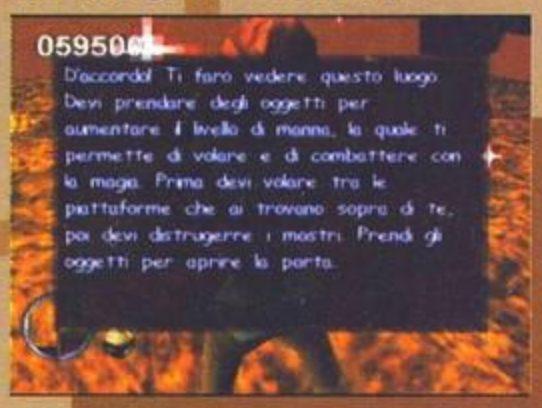
Questa volta, però, il trucchetto non funziona più di tanto perché, per quanto io riesca a muovermi nell'ambiente 3D, non mi è chiaro quello che devo fare e a cosa servono esattamente i tasti. Così inizio a fare qualche ricerchina, se non altro per avere maggiori informazioni su questo videogioco e, dopo qualche ora di navigazione in solitaria (mi sento molto Soldini), riesco a scoprire la storia.

Dovete sapere che tanti e tanti anni fa in un mondo antico, quattro sacerdoti si riunirono intorno alla fonte dell'Acqua Blu, che racchiude i sé tutti i sogni dell'umanità. Di questi quattro, uno in seguito sposò la causa del male unendosi alle forze delle tenebre (uhm... mi ricorda qualcosa).

Oggi, un uomo torna dopo aver trovato questa magica fonte ma il suo contatto con essa ha avviato un veloce processo di cambiamento del mondo e dell'intero universo. Sarà suo, ovvero del giocatore, il compito di salvare sia il mondo reale che quello dei sogni. Chiaro, no? Che poi la cosa curiosa dei videogiochi di questo genere è che al giocatore venga lasciata una responsabilità non da poco: salvare il mondo. Ma questa è polemica inutile, poiché se così non fosse, il videogioco risulterebbe molto meno interessante.

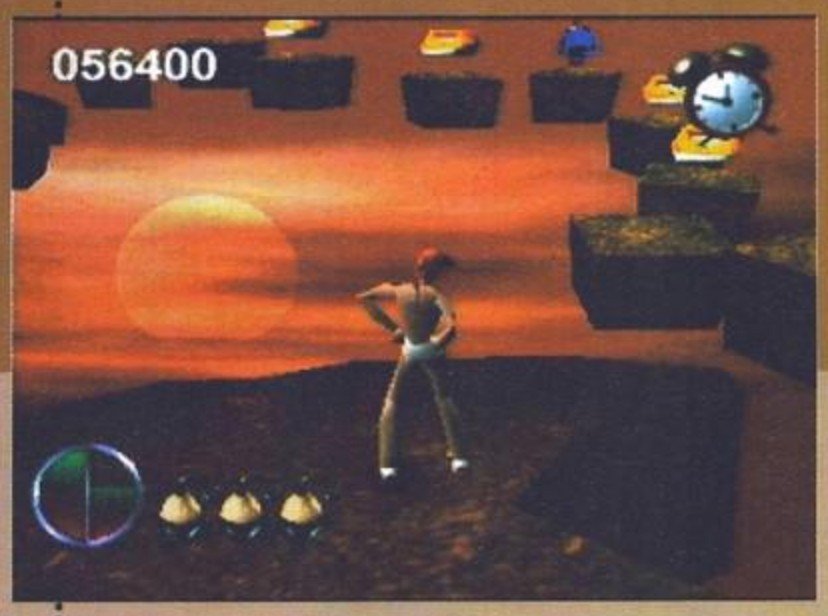
Comunque, senza divagare più di tanto inutilmente e proseguiamo con Dreams.

Dalla storia possiamo facilmente capire che si tratta di un'avventura mistica in cui la magia gioca un ruolo ben importante. E questo spiega l'uso dei tasti più complesso di quel che pensavo. Infatti si ha la possibilità di colpire i nemici non solo con pugni e calci, ma anche con formule magiche e potenti anatemi. La storia adventure e l'aspetto grafico da platform mi ricordano quella categoria di giochi che sta a metà tra i due generi (vedi per esempio il secondo



episodio di Pandemonium).
A proposito di grafica, il motore 3D che gestisce tutta la baracca (nel senso del videogioco, s'intende), è una delle poche cose che in tutta onestà salvo di questo del gioco. Non voglio sembrarvi di parte, diciamo che non è il mio genere e lasciamo

beneficio d'inventario al publisher, in quanto quella che sto provando è una beta, ovvero una pre-release non definitiva. Suppongo, immagino e mi auguro che la versione definitiva venga corretta e migliorata per eliminare tutte le imperfezioni che al momento non fanno che

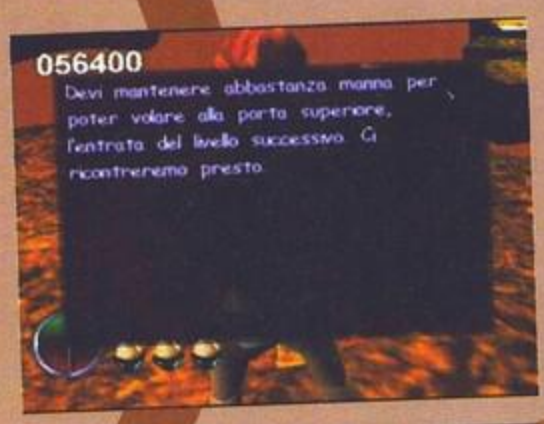


saltarmi all'occhio.
Per farvi un esempio dell'aspetto grafico e del motore che lo gestisce, avete presente il gioco tratto dal divertentissimo Bug's Life? Ecco, a occhio e croce direi che è lo stesso: veloce, fluido ma di un'imprecisione disarmante. Se provate a prendere il vostro personaggio, piazzarlo davanti a un barato e saltare per raggiungere la piattaforma davanti a voi... beh ne passa un po' prima di riuscire ad atterrarci tranquillamente, il tutto naturalmente a discapito della longevità del gioco. Se non altro Bug's Life vive di luce

più di impatto, ma presumo anche che la giocabilità e la gestione dei movimenti e della "navigazione" del personaggio soffrano degli stessi problemi. Tra le altre cose che vorrei salvare di questo videogioco, prima che la Cryo punti qualche testata contro la redazione, è la musica. Originale e particolare, direi anche un po' etnica, il che si accompagna bene con il genere mistico del titolo. Ma certo non consiglierei a nessuno di spendere un qualche centinaio di biglietti da mille solo per la colonna sonora.
Comunque, per tornare nel vivo del gioco, i livelli in cui ci si sviluppa Dreams sono una quindicina, tutti con dei nomi molto interessanti e mitologici come l'isola di Angokr, l'Arena della Morte, il Pozzo dei desideri e il Passaggio per la Piramide. e in questi livelli dovrete confrontarvi con mostri di tutti i generi e per tutti i gusti, come i giganti o i

minotauri blu.
Incontrerete anche elfi di tutti i colori, prevalentemente blu e rossi, che una volta interpellati sapranno indicarvi la strada giusta da prendere o vi consiglieranno le strategie ideali per affrontare i vari nemici che incontrerete lungo il percorso.
Naturalmente nello svolgimento del gioco dovrete raccogliere i bonus, che in questo caso si chiamano "manna" (proprio come

quella biblica). È importante raccogliere quanta più manna possibile, utile poiché dà la possibilità di usare formule magiche per sconfiggere i nemici o addirittura di volare (rendendo ovviamente, per quanto detto sopra, ancora meno gestibili e sempre più imprecisi gli spostamenti dei personaggi). Parlando di personaggi, Dreams dà la possibilità di scegliere da una rosa di tre: un uomo, una donna e una specie di Hulk. Il solo problema è che non si capisce quali siano le



differenze tra i tre. Presumo che quello grosso sia più forte ma lento, la donna sia veloce ma debole e l'uomo una via di mezzo tra i due. Comunque sia i personaggi si muovono in un ambiente 3D a 360° (il che suona un po' come se dicessi che un sasso è di pietra), nel senso che camminano, saltano, corrono, nuotano, volano parlano e combattono... che volete di più?
I posti da esplorare sono più di cento e più di cento sono anche i personaggi che si incontrano, tra elfi, mostri, fantasmi e altri esseri sovrannaturali di vario genere. E, altra caratteristica ispirata da un altro platform di successo, il protagonista può far uscire l'anima dal suo corpo per entrare in uno dei mostri sopra descritti.
Insomma, rileggendo quanto ho scritto mi rendo conto di non aver dato una bella impressione di questo videogioco. Del resto vi farei un torto dicendovi che mi è piaciuto molto, che mi sono divertito un mondo a giocarci e che non vedo l'ora che esca il secondo episodio della serie. E in fondo mi dispiace molto, non solo perché non è bello testare un gioco brutto, ma perché era da qualche mese che mancavo dalle pagine di questa gloriosa testata e in fondo in fondo avrei preferito tornare alla grande con un bel titolo.

Ma naturalmente il caro buon vecchio pirata che naviga per la redazione sparando cannonate di videogiochi sui redattori (leggi Alex) aveva progetti diversi. Mi auguro che sia tornato dall'E3 con un ricco bottino da recensire...

voti

console

MACCHINA	PLAYSTATION
GRAFICA	70
SONORO	75
GIOCABILITÀ	63
LONGEVITÀ	58
GLOBALE	**65**

giudizio

Il gioco è decisamente tristino: nonostante alcuni punti a suo favore, Dreams non regge assolutamente il confronto con gli altri videogiochi del genere.

Gioca e vinci

Ecco l'elenco dei premiati

VINCE LO SCOOTER DRAGSTER DI ITALJET

1° PREMIO

1

CARLO AMATI
MANDELLO (LC)

2° PREMIO

PERSONAL COMPUTER PII

2

GIAMPIERO D'ONOFRIO
SAN MAURO TORINESE (TO)

CREATIVE

Acceleratore grafico

3° - 7° PREMIO

LUCA ZIRONDOLI	**CARPI (MO)**
MARCO DAVIDDI	**ROMA (RM)**
ANDREA ROSITO	**TRANI (BA)**
ANDREA VITAGLIANO	**PIEVE FOSCIANA (LU)**
STEFANO EPIFANI	**TARANTO (TA)**

GLI ALTRI 55 PREMI ESTRATTI

SCHEDA SONORA SOUNDBLASTER

ESTR.	NOME	COGNOME	CITTA'	PROV.
8	GIACOMO	IACARI	ROMA	RM
9	GERARDO	CASO	NOCERA INF.	SA
10	SERGIO	TABORELLI	ABBIATEGRASSO	MI
11	EMANUELE	MURGOLO	MILANO	MI
12	MAURO	MASSETTI	REZZATO	BS

VIDEOGIOCO: SPEED BUSTER

13	MARCO	FURLAN	PADOVA	PD
14	FRANCESCO	ROVERSI	BRESCIA	BS
15	ALDO	D'ATTARDI	PALERMO	PA
16	ANDREA	SMIDILI	MILANO	MI
17	ANDREA	CURZI	SENIGALLIA	AN
18	ALESSANDRO	CECCARELLI	FANO	PS
19	DAVID	MINGHINI	OSTIA	RM
20	FRANCESCO	MUIGANI	MISANO ADRIATICO	RN
21	LUIGI	GAMBARDELLA	NAPOLI	NA
22	ANDREA	MANNO	PALERMO	PA

VIDEOGIOCO: S.C.A.R.S.

23	DOMENICO	CASUCCI	TORINO	TO
24	DEVIL	MOSCATELLI	SARZANA	SP
25	LUCA	MERZ	POVO	TN
26	ERICK	GAMBILLARE	ABANO TERME	PD
27	FABRIZIO	SESCHLEIFER	MILANO	MI
28	MIRCO	ONGARO	GURDA VENETA	RO
29	LEO ADRIANO	NUCERA	REGGIO CALABRIA	RC
30	PASQUALE	PERRI	CASTROVILLARI	CS
31	PASQUALE	DONATO	S.LORENZO DEL VALLO	CS
32	MIRKO	BOLOGNESI	REGGIO EMILIA	RE

VIDEOGIOCO: SCULL CAPS

33	DOMENICO	GIUNTA	MILAZZO	ME
34	GINO	STANZANI	FIUMICINO	RM
35	MASSIMO	GUIDOTTI	PESCHIERA DEL GARDA	VR
36	GIACOMO	FAILLA	PEVERANZA DI CAIRATE	VA
37	CORRADO	MORENI	MONTICHIARI	BS
38	ENRICO	FRASCA	FROSINONE	FR
39	MATTEO	GIORGI	CARRARA	MS
40	FABIO	COLA	BELLARIA	RN
41	GIOVANNI	MARTINI	ARMA DI TAGGIA	IM
42	STEFANO	ALBERTONI	BASSANO DEL GRAPPA	VI

COMMANDER PACK PER PC

43	LEONARDO	PARRINELLO	NOCERA INF.	SA
44	MICHELE	BOGNOLO	LAIVES	BZ
45	ELISABETTA	CARAGLIA	NIZ. DI MARNATE	VA
46	ALESSANDRO	MAVER	CALOLZIOCORTE	LC
47	SIMONE	DANIELIS	FONTANETO D'AG.	NO
48	FRANCESCO S.	POLLIO	ZOLA PREDOSA	BO
49	WAINER	SANNITI	OSTERIA GRANDE	BO
50	GIANPAOLO	MORELLI	OSPEDALETTI	IM
51	OMAR	POLLINGHER	CANEGRATE	MI
52	FRANCESCO	CADONI	ALGHERO	SS

WILD 9 PACK PER PLAYSTATION

53	CLAUDIO	GUIDA	BRESCIA	BS
54	GIANLUIGI	RIZZATI	RAVENNA	RA
55	DANILO	MONTESANTI	ROMA	RM
56	ENRICO	FANIN	SOLBIATE ARNO	VA
57	STEFANO	FORTUNA	ROMA	RM
58	LUCA PAOLO	VIRGILIO	L'AQUILA	AQ
59	CESARE	DAL BORGO	TRIBANO	PD
60	ANDREA	SCAFATI	ROMA	RM
61	GIACOMO	ISOLA	GENOVA	GE
62	GABRIELE	VIETTI	SESTRIERE	TO

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

HALIFAX

Davide "ToSo" Tosini

REFLECTIONS

DRIVER

Comincio questa recensione con un ringraziamento sentito ad Alex, senza il quale non ce l'avrei mai fatta...

Eccomi qui a parlarvi di uno dei giochi più attesi di questa estate. Non saprei da che parte cominciare, non saprei cosa dire per commentare quest'ultimo prodotto dei Reflections. Non ho parole per descrivere l'approccio a un titolo che sembra piovuto dal cielo come non so quale manna, addolcendo l'amara pillola che abbiamo dovuto ingerire alla notizia del ritardo -posticipo direbbero alcuni- del secondo capitolo della serie GT. Bene inteso che il titolo appena citato e questo Driver hanno ben poco a che spartire tra di loro, se non il fatto di concedervi quel privilegio che sino a ora era esclusivo appannaggio dei fortunati possessori di quel tanto agognato pieghevole rosa -ma si dai, quello che la gente chiama patente-,ovvero sedere al posto situato a fianco del sedile passeggero (quello con il volante che tocca le ginocchia per intenderci).
Mi sa che è meglio spegnere lo stereo che sta sparando quasi a palla, noncurante dell'ora e del semi-ostile vicinato (in fin dei conti alle tre di mattina la brava gente dovrebbe dormire... ah i redattori, che birbantelli), un pezzo dei Rage Against the

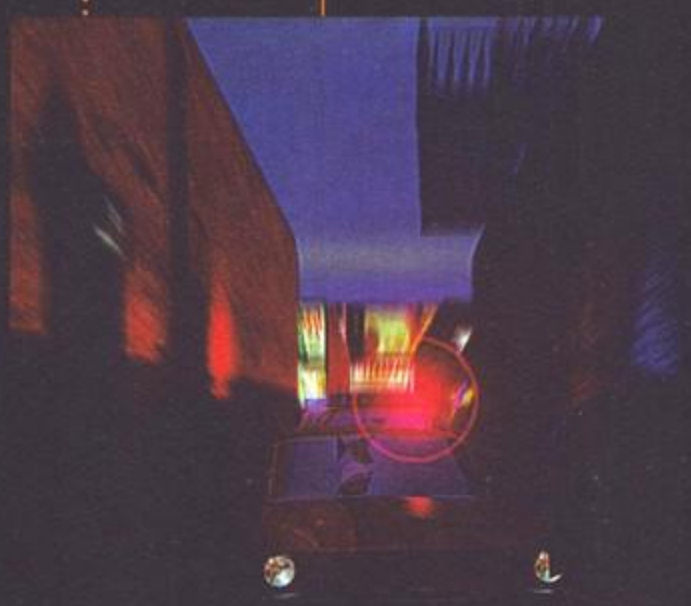
info	
TITOLO GIOCO	**DRIVER**
DESCRIZIONE	**POLIZIOTTO INFILTRATO CHE GUIDA MOLTO BENE**
GIOCATORI	**UNO**
CASA SOFTWARE	**GTI/ REFLECTIONS**

Machine, perché riesca a farvi capire meglio a che giocone vi trovate di fronte (tante volte il silenzio è il miglior compagno... stop alla pausa riflessiva, ricominciamo con i Megadeth). Devo ammettere che non è facile, al contrario di quanto sosteneva Alex, parlare di un gioco che è piaciuto parecchio, vuoi perché si avrebbero talmente tante di quelle cose da dire che non ne viene in mente nessuna, vuoi perché si ha sempre paura di essere vittime dello strano fenomeno della soggettività.
Ho steso questa recensione in due momenti ben distinti e con valori di stress totalmente differenti. Ciò nonostante Driver mi è piaciuto in entrambe i casi e, anche quando il mio corpo reclamava le tre ore di sonno che gli spettano per contratto sindacale, la voglia di fare quell'ultima, infinita partita non è mai mancata. Ma cominciamo dall'inizio...
Correva il sabato che precedeva l'attesissima partenza che avrebbe portato alcuni dei redattori da voi tanto amati in quel di Los Angeles, quand'ecco spuntare dalla porta Alex che proferisce una frase di questo tipo: "Toso, tirami fuori un quote per Driver." E io, per tutta risposta: "Un quo che ?!?"
"Ma si; dai, un quote... una citazione. C'hai giocato, no?"
"Beh, sì Alex, ma che significa... non posso mica inventarti una frase così su due piedi".
"Mamma mia quanto la fai lunga. Dimmi quello che pensi di Driver, dimmelo e basta perdinci" (ovviamente le imprecazioni utilizzate dal nostro capo redattore sono state molto più colorite ma ricordatevi che questa rivista finisce anche in mano ai ragazzini). "Uhm, fammi pensare... penso che sia un gioco adrenalinico che terrà tanta gente incollata al televisore". Ora non sto a spiegarvi né come né perché questa frase sia diventata una delle citazioni per la pubblicità di Driver, anche se rimane il dubbio che esista un mio sosia che scrive gli slogan o i quote

per le pubblicità, prendendo libero spunto dalle mie frasi.
Scherzi a parte, mi sono davvero ritrovato il CD di Driver tra le mani senza sapere come mai un gioco tanto atteso fosse toccato a me e non ad altri più blasonati colleghi. Comunque, visto che nella vita non bisogna perdere troppo tempo a farsi domande inutili, entriamo nel vivo di questa recensione.
Non ho parole (ma non dovevamo entrare nel vivo della recensione? E poi l'ho già detto). Questo Driver mi ha lasciato decisamente senza parole, incapace di ragionare sulla benché minima stesura della più corta serie di caratteri. Non so cosa sia stato ad attirare

L'ANGOLO DE LALEX

Rigorosamente senza apostrofi, come vuole la tradizione redazionale (un giorno forse potremo spiegarvi il perché), eccomi qui a esprimere il mio parere su questo Driver. Il gioco non lo attendevo in maniera particolare, se vogliamo escludere una questione puramente professionale: è l'ultimo articolo di tutta ConsoleMania e la versione che avevo dato a Davide da recensire, prima di partire per L. A., si inchiodava quasi subito; quella nuova mi è arrivata in redazione due giorni prima di andare in stampa. Comunque sia, incatenato il buon Toso alla sedia di fronte a uno dei Macintosh nel mio ufficio, mi accingevo a svolgere le ultime funzioni per la chiusura della rivista quando, all'alba delle tre del mattino, il costante rombo del motore e i riff di chitarra anni settanta mi hanno schiodato dalla mia postazione, attirandomi in maniera inesorabile verso la schiena della Nebbia. L'inevitabile "Vuoi provare?" seguiva poco dopo, facendomi entrare in un vortice di perdizione.



Canoniche esagerazioni a parte, era da tempo che non mi divertivo tanto con un videogioco: ultimamente ne ho trovati alcuni che mi hanno avvinto, che mi hanno schifato, che mi hanno interessato ma uno che mi facesse divertire così, al primo colpo, non mi capitava da un po'. Driver risulta estremamente immediato per quanto riguarda la guida: schizzare a velocità folle per Miami o San Francisco con la polizia alle calcagna (i colleghi non sanno che ci sono io in incognito, nell'auto), facendo pelì incredibili ai pali, agli altri automobilisti e ai muri, pompa una discreta quantità di adrenalina nel sangue, facendo sì che non pesi mai rifare le missioni quando si falliscono, o il fatto che per le prime sette/otto si giri sempre per la stessa città.

La storia che accompagna il nostro protagonista è abbastanza intrigante da far sì che vi interessi avanzare nel gioco, anche se dubito che, una volta finitolo, lo rigiocherete solo per quella: il vero punto forte di Driver è l'estrema giocabilità. Guidare è un piacere, si tratti di sfuggire alla polizia, di inseguire un fuggitivo o di dimostrare la propria bravura ai capi. Il metodo di controllo mi ha visto propendere per l'uso del joypad digitale, al posto di quello analogico (del resto quando ero piccolo io l'analogico non sapevamo nemmeno cosa fosse - ho sempre guidato con il digitale, anche nella mia Corolla ho un pad, altro che volante), e la gestione della fisica dell'auto (al di là degli incidenti, che sono comunque irreali) è un onesto compromesso tra l'arcade e la "simulazione di grossa auto americana con sospensioni da gondola e motore da aereo". La longevità è assicurata da un buon livello di difficoltà (né da polli né frustrante) e da un discreto numero di missioni da portare a termine, prima di arrivare in fondo alla storia. Ultima ma non ultima rimane la colonna sonora, indimenticabile con i suoi motivi anni 70/80 e il grintoso rombo dei motori truccati di auto piene di carisma come il Generale Lee (protagonista tra l'altro di un nuovo gioco per PC della SouthPeak Interactive), la mitica Dodge Charger del 1969.

Penso proprio che, chiusa ConsoleMania, liberato Toso dalla sedia e riposta la frusta che ho utilizzato per fargli scrivere la recensione dopo venti ore di veglia, andrò a farmi un'altra partita. Dormirò domani.

maggiormente la mia attenzione, se la grafica davvero ottima o lo stile di guida efficace e immediato, ma devo ammettere che non riuscivo a schiodarmi da questo cavolo di un gioco. Ovviamente quando un titolo comincia a piacermi ne capitano di tutti i colori. Ecco quindi che vedo andare in "frantumi" la copia di Driver, assegnatami poco prima della partenza da un Alex presissimo e con essa tutte le mie speranze di finire un gioco che mi sento di definire un vero capolavoro. Facevo riferimento poc'anzi alla grafica e, come potete constatare dalle foto che tempestano queste pagine, lo standard è stato fissato su livelli decisamente alti che, nonostante non riescano a raggiungere la perfezione stilistica di Gran Turismo, affascinano in maniera considerevole anche l'osservatore meno attento. Mi sono quasi

DRIVER

turbinosi testacoda deve essere attribuita alla smodata potenza delle macchine in dotazione nonche a un approccio decisamente poco simulativo di

commosso quando i miei oramai stanchi e spossati occhi si sono posati sul quartiere China Town di San Francisco e quasi non

americano.
La fisica delle macchine, nonostante gli incidenti siano

questo Driver. Il nuovo titolo Reflections ha davvero tutto quello che si puo chiedere a un gioco, oltre a possedere,

riuscivo a credere, indubbie complici le poche ore di sonno, di essere davanti allo schermo di un MAC a prendere foto invece che davanti a un comodo televisore con bibita in una mano e pop corn nell'altra a gustarmi qualche

spassosissimo telefilm

palesi esagerazioni

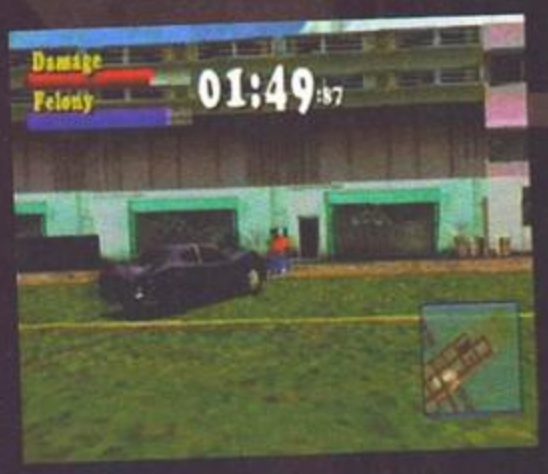
(in perfetto stile americano quindi), sembra davvero ben riprodotta e la facilità di effettuare possenti derapate e

come dote intrinseca e ben celata tra suoni e immagini che sfiorano la perfezione, la caratteristica principe di ogni videogioco che voglia fregiarsi di tal nome... la capacità di far

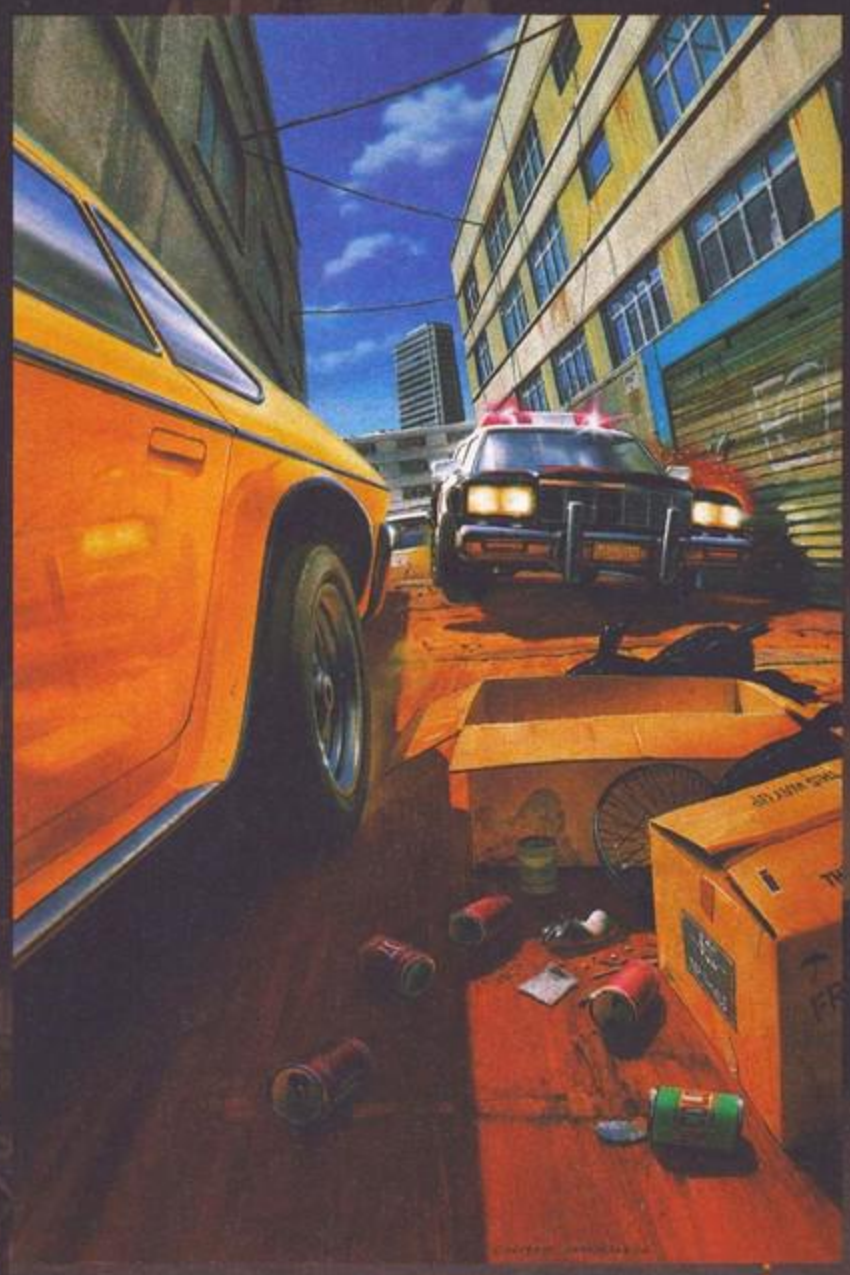
divertire.
Ho sempre amato ascoltare le colonne sonore dei video giochi e impazzivo quando trovavo qualche nuovo motivo da canticchiare in macchina mentre mi dirigevo a scuola. E' stato cosi per Warm Up e Turrican per Amiga, Cannon Fodder per PC e Bust a Groove e Castlevania per PSX. Di musica ne ascolto veramente tanta e di tutti i generi e vi posso assicurare che la colonna sonora di Driver meriterebbe un CD audio a parte, tanta è la bellezza delle tracce che vi terranno compagnia durante le lunghe sessioni di gioco. Molto bello anche il sistema di gestione delle suddette tracce, che varieranno a seconda del momento o della particolare fase in cui vi verrete a trovare. In genere si passa da pezzi molto ritmati e cadenzati che sfoggiano basi vocali non da poco a pezzi sincopati o con tempo raddoppiato, che ben si prestano nel rendere l'idea di una spettacolare fuga o un affannoso inseguimento. Davvero notevoli anche gli effetti sonori che rendono, caso più unico che raro, giustizia ai potenti motori che animano queste macchine. Non sarei pronto a metterci la mano sul fuoco ma mi è sembrato che i rombi dei motori fossero differenti e si adattassero alla perfezione al tipo di vettura pilotata (per intenderci: la prima macchina che guiderete è un mezzo rottame e il rombo del motore sembra ricalcare perfettamente la sensazione visiva... spero che questa sensazione non sia da attribuire solamente allo stato in cui mi trovo). Stavo dicendo poco fa che Driver risulta un gioco molto immediato e ciò non può che innalzare il voto della giocabilità, visto e considerato che questo titolo non necessita di intense e non sempre piacevoli sessioni di teoria ma si lascia giocare sin da subito. Bello, facile da usare, divertente e con un sonoro da favola, ma cosa volete di più? Ah, vi state chiedendo in quanto porterete a termine Driver? Beh, secondo me ce ne metterete parecchio. Se è vero infatti che le prime missioni sono abbastanza facili da superare, una volta arrivati a San Francisco le cose cambiano notevolmente e li troverete ad attendervi una polizia più incarognita che mai.
Le modalità di gioco sono molte e quasi totalmente differenti l'una dall'altra. Si parte dall'opzione Racing Game che racchiude diverse specialità (beccatevi il box presente in queste pagine, curiosoni), passando per la modalità training che vi consentirà di fare pratica in un percorso desertico e in un garage, continuando con la modalità Cheat e concludendo con l'opzione Take a Ride che vi consentirà di produrvi in allegre scampagnate per le città che avrete sbloccato nella modalità Undercover, vero cuore del gioco

DRIVER

e quindi volutamente lasciata per ultima.
Quattro città realmente esistenti, quattro città tutte da esplorare, quattro città in cui vivere, morire e forse anche un po' sognare perché questo è quello



che fa il protagonista del gioco. Nelle città attraverso le quali lo condurrete verrete a conoscenza di particolari che riguardano la sua vita personale e ne sarete informati tramite filmati in FMV che, se devo essere sincero, non mi hanno impressionato in maniera positiva. Vi posso assicurare che comunque superati i primi due non ci si fa più caso, visto che l'evolversi della trama vi terrà incollati allo schermo senza possibilità di distrazione.
Mi ha spaventato l'elevata intelligenza artificiale che dà il meglio di se con le macchine della polizia. Una volta individuati non avrete un secondo di tregua e dovrete usare tutto ciò che avete imparato nella sezione training (quella ambientata nel garage sarà anche la vostra chiave d'accesso per la banda in cui vi infiltrerete nella modalità Undercover) per evitare asfissianti marcature sbirresche. Fin qui sarebbe tutto normale e nessuno si stupirebbe se dicessi



MILLE MODI PER DIVERTIRSI IN MANIERA ALTERNATIVA: A TMB PIACE DORAEMON

Eccovi un breve ma efficace sunto delle varie modalità di gioco del menu Racing Game:

PURSUIT

Classica modalità a inseguimento. L'unico vostro pensiero deve essere rivolto alla grossa frecciona rossa che campeggia sulla macchina condotta dal vostro avversario. Molto frenetico ed esaltante riesce a coinvolgere anche il giocatore più pigro, tipo Alex (o meglio LALEX) alle sei di mattina dopo una nottata in piedi.
Voto 7

GETAWAY

Avete presente il gioco del gatto con il topo? Bene, voi siete il topo e dovete scappare prima che il gattone brutto si avventi sulla vostra povera macchinina riducendola a un ammasso di latta irriconoscibile. Scherzi a parte, questa modalità è praticamente l'inverso della precedente, quindi preparatevi a correre come disperati. Adrenalina che scorre a fiumi per un sottogioco davvero intrigante
Voto 7

CROSS TOWN CHECK POINT

Come suggerisce il titolo questa non è altro che una gara contro il tempo, nella quale dovrete passare i vari check point per concludere il percorso. Ambientato nelle città che sbloccherete nella modalità Undercover, questa opzione riesce a rendere ancora più completo un gioco quasi perfetto. Non coinvolge come i precedenti ma è comunque divertente
Voto 6.5

TRAIL BLAZER

Questo è il sottogioco nel quale dovrete sfruttare maggiormente ciò che avete imparato durante le sessioni di allenamento. Si tratta in pratica di una corsa contro il tempo nella quale dovrete passare per tutti i punti, disposti a distanza molto ravvicinata, del tracciato, utilizzando derapate, colpi di freno a mano e accelerazioni improvvise. Comincerà a divertirvi davvero tanto solo quando avrete raggiunto una discreta padronanza del veicolo, altrimenti la summa frustrazione vi assalirà, non abbandonandovi mai più.
Voto 6

SURVIVAL

Se la modalità Getaway era la solita storia del topo e del gatto, questa opzione vi metterà contro tanti, tantissimi gatti che dovrete evitare per rimanere in vita - questo lo scopo del gioco - il più a lungo possibile. Davvero esaltante e divertente, da non farsi assolutamente scappare.
Voto 7

DIRT TRACK

Questa è la modalità preferita dagli esibizionisti. Quattro percorsi che proveranno in maniera esaustiva le vostre sospensioni in un'entusiasmante gara contro il tempo. Ottimi gli sfondi e l'idea di base che garantisce, come se ce ne fosse bisogno in un titolo del genere, elevata giocabilità e frenetico divertimento.

che le vetture dei Policemen usano pattern "d'attacco" predefiniti. Predefiniti un cavolo, questi sono delle vere carogne e non si lasciano sfuggire occasione alcuna per tamponarvi e ridurre la vostra macchina a un simpatico cubetto di metallo incandescente. Abbiamo provato a cambiare tipo di approccio ogni volta, a passare di lato, a incrociare la loro traiettoria, a tamponarli da dietro con l'unico scopo di farli finire in testacoda ma niente da fare, sembrano essere molto più furbi di voi. In definitiva non posso che consigliare incondizionatamente questo Driver a tutti. Sì, anche a voi che giocate solo a ISS Pro 98, è ora di cambiare vita... ed è ora di farlo con Driver!

Driver è davvero un gioco adrenalinico che vi terrà incollati al televisore, sia grazie all'ottima grafica sia, soprattutto, all'elevata giocabilità del titolo. Ottimo anche il replay, che consente il montaggio dell'intera gara (anche con telecamere personalizzate) da salvare successivamente su memory card. Spettacolarmente convincente anche il sonoro che propone motivi molto orecchiabili che si innesteranno facilmente nelle vostre testoline per restarci per tanto tanto tempo. Consigliato a tutti gli amanti delle automobili e a tutti coloro che arricchiscono il carrozziere di fiducia fornendogli un paio almeno di uscite fisse mensili. Almeno qui la macchina non si rompe sul serio...

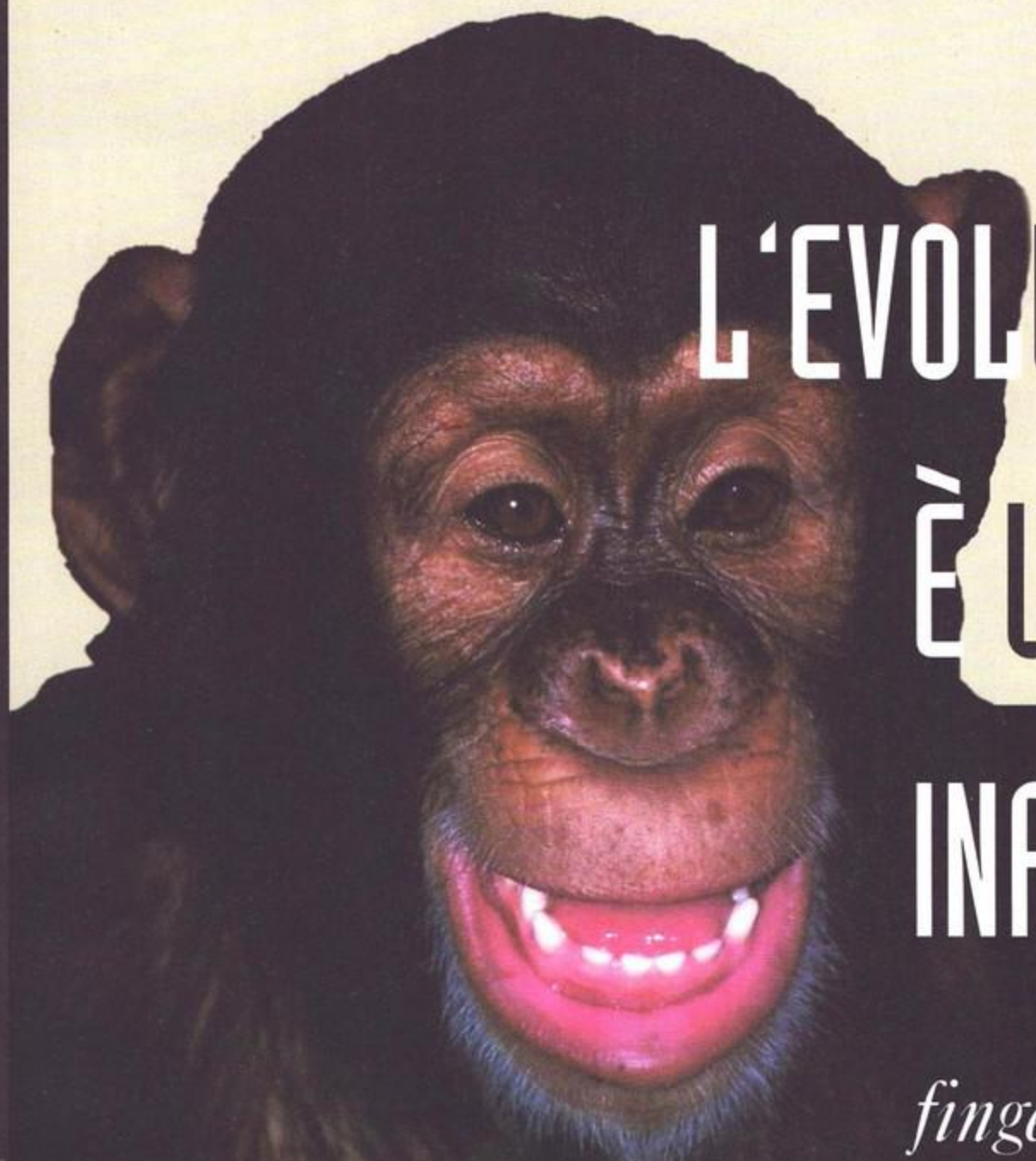
giudizio

voti

CONSOLE MANIA

MACCHINA	PLAYSTATION
GRAFICA	93
SONORO	95
GIOCABILITÀ	96
LONGEVITÀ	95
GLOBALE	**95**

XENIA
EDIZIONI



L'EVOLUZIONE È UN PROCESSO INARRESTABILE

fingere di non conoscere il progresso rischia di castrare l'iniziativa.

PC ACTION

il progresso,
conoscilo bene.

REVIEW

Davide Pessach

DUKE NUKEM ZERO HOUR

Child remember I'm a professional, don't try this at home" Un cappello introduttivo perlomeno criptico ma confido nelle vostre virtù divinatorie... per la fine della recensione avrete scoperto il mistero.

into

TITOLO GIOCO
DUKE NUKEM: ZERO HOUR
DESCRIZIONE
SPARATUTTO MITICO
GIOCATORI
1-4
CASA SOFTWARE
3D REALMS

Duke Nukem, come iniziare una recensione riguardante l'ennesima incarnazione di uno dei personaggi più famosi del mondo dei videogiochi? Personalmente, ritengo necessaria una standing ovation alla carriera poiché Duke, giunto ormai al decimo titolo che lo riguarda, è entrato a far parte della leggenda videoludica mondiale, soprattutto grazie alle ultime incarnazioni. Le prime puntate non erano altro che platform piuttosto scialbi (anche a causa delle limitazioni hardware di quei tempi bui) e la fama davanti al grande pubblico il signor Nukem la ottenne solo cinque anni fa (circa) con l'uscita del titolo per PC "Duke Nukem 3D". Da allora, i mission pack e le versioni per console (compreso Duke Nukem 64) sono spuntate come funghi e il mitico Duke è entrato di prepotenza nello star system dei videogiochi. Il successo della serie targata 3D Realms è dovuto soprattutto a due elementi: il protagonista e il concept di gioco. Per quanto riguarda il concept, tutti gli sparatutto (più o meno in soggettiva) targati Duke mettono l'accento sull'azione pura per lasciare soltanto un minimo spazio all'uso della materia grigia; lo schema classico è massacro, chiavi e fine livello, quanto di meno originale si sia mai visto sui nostri schermi ma anche una formula sempre valida se implementata tenendo al centro dell'azione sempre il divertimento del giocatore, promessa che Duke mantiene sempre. Il secondo elemento è costituito dal personaggio: Duke Nukem ha una personalità ben definita da macho di film americano di serie B, con una carica umoristica e dissacrante che ha dell'incredibile. Unite il tutto con ambientazioni contemporanee, citazioni varie e un doppiatore da Oscar e avrete la formula del

successo.
Detto questo, è con enorme gioia che mi appresto a scrivere la mia prima recensione di un gioco che vede protagonista il signor Nukem; quindi, con estrema riverenza e con una rispettosa deferenza inizio l'articolo...
Duke Nukem Zero Hour è la puntata numero dieci (penso di averlo già detto) della saga, più precisamente, si tratta del secondo titolo per Nintendo 64; il primo Duke Nukem 64 era l'esatta conversione di Duke Nukem 3D per PC e, come tale, ne conservava intatto il carisma e tutto quanto di buono la versione picchio possedeva. Zero Hour, invece, è stato pensato per le console e i cambiamenti, com'è logico attendersi (diverso hardware, diverso controller, diverso pubblico...), ci sono e non sono di poco conto. Ma andiamo con ordine, iniziamo con un po' di storia...
Anche questa volta, i nemici che dovremo affrontare sono alieni ma il loro piano è molto più astuto di quelli architettati in passato. Innanzi tutto, i simpatici esseri verdognoli dispongono di una macchina del tempo e, con l'aiuto di questo apparecchio, sono intenzionati a sabotare la storia dell'umanità nei suoi eventi-chiave, portando il genere umano all'autodistruzione. Successivamente, visto che Duke è ormai famoso in tutta la galassia (Alienolandia compresa), gli alieni hanno deciso di liberarsi del nostro eroe prima che, come al solito, rovini i loro malvagi piani. Per fare questo, utilizzeranno la macchina del tempo per eliminare tutti gli antenati eccellenti di Duke in modo che il nostro beneamato non abbia la possibilità di nascere e, quindi, di creare problemi... spaventoso no?
In questo bello scenario entrate in gioco voi: innanzitutto dovrete

recuperare i vari pezzi della macchina del tempo, quindi dovrete viaggiare nelle varie epoche e risolvere i problemi che i malefici visitor stanno creando all'umanità... sempre più spaventoso no?
Tutto questo avviene con il solito schema di gioco: esplorazione, recupero armi e munizioni, massacro di nemici, ritrovamento chiavi e oggetti importanti, uscita dal livello... Come detto, la formula è vincente, quindi, perché cambiarla?
Dunque, nessun cambiamento nel game concept, ma già vi sento: "avevi detto che c'erano delle novità rispetto alle versioni precedenti!", calma, calma, ora vi racconto la novità principale.
Duke Nukem Zero Hour abbandona la visuale in soggettiva che ha fatto la fortuna delle versioni PC per una più "consolistica" telecamera alla Tomb Raider (giusto per essere originali in quanto a esempi); anche qui, già mi sembra di sentire i vostri gemiti di disapprovazione, d'altronde, si sa, le novità su qualcosa che è già vincente non sono mai accettate con facilità, si ha sempre una certa paura di "rompere il giocattolo". Fortunatamente, il giocattolo non si rompe, anzi, esce rafforzato da questa nuova esperienza aprendo, nel contempo, nuove possibilità per puntate future: la nuova visuale funziona molto bene e non dà mai nessun tipo problema, il joystick orienta la telecamera in maniera super-intuitiva e le tecniche di strafe (movimento laterale) non sono mai state così semplici da eseguire.
Già che siamo in tema di comandi, concludiamo il discorso sul sistema di controllo: lo scroll delle armi

è anch'esso molto intuitivo mentre l'uso dell'inventario necessita di un po' di pratica, d'altronde viene coinvolto anche il pad a croce che raramente viene utilizzato. Il sistema di puntamento è perfetto, i mirini laser sono diversi per ogni arma e si spostano orientando la visuale con il joystick, un metodo un po' complesso ma decisamente appagante dopo che ci avrete fatto la mano.
A questo punto è d'obbligo parlare (o meglio scrivere) dell'arsenale a nostra disposizione. Il caro Duke, per questo episodio dispone di ben

venti dispensatori di morte (dovreste trovare un box nei dintorni), ognuno con le sue particolarità (vantaggi e svantaggi), con un sonoro ben realizzato e un comportamento realistico.
Facciamo qualche esempio. Il mitico fucile a pompa è sempre presente nei titoli di Duke e non poteva mancare anche in quest'episodio, è realmente devastante solo a corto raggio (come dovrebbe essere) e quando lo utilizzerete alla distanza corretta creerete voragini della grandezza di un pugno nel corpo dei nemici mentre, da lontano, è pressoché innocuo. Il fucile di

precisione è una new entry per il signor Nukem ma si rivela un'arma decisamente utilissima; dispone di tre livelli di zoom (fantastico!) e la maggior parte delle volte è letale al primo colpo, molto realistico!
Per quanto riguarda altri oggetti utili, molti degli aggeggi presenti nelle puntate precedenti fanno ritorno anche in Zero Hour: kit medici, valigette del pronto

soccorso, vitamine, visori notturni, equipaggiamenti da sommozzatore e molto altro. Fra le new entry segnaliamo l'utilissima maschera anti-gas, tenetela a portata di mano visto che gli alieni sembrano prediligere la guerra chimica!
Ma su cosa utilizzerete questo spaventoso arsenale? Che domande, sui nuovi alienuzzi che hanno deciso di conquistare la Terra; fra questi si annoverano tutta una serie di esseri dall'aspetto animalesco sui quali si erge indomito (come sempre) il maiale! Ben lontano dai lustrini della divisa dei L.A.R.D. di Duke Nukem 3D, il maiale ci viene riproposto in diverse salse (e vedi che battuta!) ma con il sempre mitico sonoro "maialoso" che ne tradisce la presenza dietro gli angoli (una granatina e via appena sentite il verso modello Claudio Bisio nella pubblicità della maionese). I nemici, in generale, non mi hanno impressionato né per intelligenza, né per l'agilità; mentre sono caratterizzati da una diversa sensibilità ai vostri proiettili a seconda della parte del corpo colpita, non dispongono di tattiche da combattimento ormai alla moda nei migliori sparatutto in soggettiva (vedi Turok 2).
Veniamo ora a uno degli aspetti principali, la grafica. Zero Hour, tecnicamente, non è affatto impressionante, anzi, oserei dire che siamo davanti a un passo indietro (davanti a un passo indietro è un numero da funambolo della lingua italiana!) rispetto agli ultimi titoli (vedi sempre Turok 2) per Nintendo 64. Gli ambienti e i mostri soffrono di quella fastidiosa sensazione di nebbiolina (tipica di alcuni giochi per N64) che mina la definizione di tutti gli oggetti presenti nella scena, quasi si fosse applicato a tutto il gioco un effetto blur; l'utilizzo dell'espansione di 4MB di ram (accettata dal gioco, quasi mi dimenticavo di scriverlo)

attenua solo in parte questo problema e, comunque, regala differenze quasi impercettibili. Un esempio che meglio vi faccia comprendere questo punto. Ho giocato in redazione a Zero Hour e, successivamente, l'ho rigiocato a casa; quindi sono andato in redazione per scattare le foto e, solo allora, mi sono accorto che nel Nintendo 64 della Xenia era installata l'espansione mentre a casa no... non mi ero accorto della differenza! Più esplicativo di così.
Continuando nel discorso estetico, devo segnalare l'originalità di alcuni scenari (Far West e Inferno su tutti) e la riuscita riproduzione di alcuni ambienti contemporanei (ottimo il primo livello ambientato a New York); anche la solita componente osé non è stata trascurata, lascio a voi il compito di scoprire meglio il significato delle mie parole... a buon intenditor...
Passiamo ora al sonoro e, per cortesia, permettetemi di esaltarmi come un forsennato. Duke Nukem Zero Hour possiede un campionario di frasi in stile Duke che ha dell'impressionante; i responsabili della 3D Realms devon aver messo decisamente sotto torchio il doppiatore che, a giudicare dai risultati, migliora con l'età. I nuovi commenti, oltre a essere caratterizzati dal solito carisma e umorismo, sono decisamente tanti e non vi stancherete mai di sentirli, anzi, la loro presenza sarà un incentivo a proseguire nell'avventura per sentire cos'altro potrà mai pronunciare il nostro eroe. Più di una volta sono scoppiato a ridere nel sentire questi commenti, e vi assicuro che solo la parte sonora vale già metà del prezzo del gioco.
Anche le musiche, infatti, sono in perfetto stile Duke (rocchettare sul duro andante) non disdegnando comunque scivolate a tema nei livelli più particolari (tipo la musica modello "Mezzogiorno di fuoco" nel livello del Far West, splendida!). Gli altri effetti sonori sono anch'essi su buoni livelli, soprattutto per quanto

TUROK 2 CONTRO DUKE NUKEM ZERO HOUR, OVVERO, DAVIDE CONTRO GOLIA

Il paragone, da quanto scritto nella recensione, sembra essere ingiusto e penalizzante per il titolo della 3D Realms; invece, le cose non stanno affatto così.
Tecnicamente, Turok 2 sfoggia una serie di effetti grafici da stato dell'arte e mette in ginocchio anche titoli blasonati nella versione PC: effetti di luce stratosferici, texture sempre diverse, mostri più intelligenti di Rubbia, armi elaboratamente letali si uniscono a un sonoro da cardiopalma e creano il gioco, probabilmente, più bello da vedere mai uscito per Nintendo 64.
Sul lato della giocabilità e della longevità, invece, Duke Nukem imperversa e stritola il cacciatore di dinosauri fino alla morte (bella l'immagine di Duke Nukem che strozza il povero Turok...). A fronte del prodotto della Iguana che si rivela presto noioso e poco divertente, il gioco della 3D Realms sa proporre situazioni sempre nuove ed enigmi che tengono desta l'attenzione del giocatore; se a questo aggiungiamo la personalità sfolgorante di Duke a confronto con il timido (forse muto) Turok, il confronto si fa impietoso... ecco che il pronostico si è ribaltato e, visto che i videogiochi sono fatti soprattutto per divertire (se volete degli effetti speciali, andate al cinema), il consiglio è automatico, soprattutto per le software house, più creatività e meno tecnica, please.

PERFECT FOR SELF DEFENSE!

Il titolo, come avrete capito, è uno dei tanti nuovi commenti del caro Duke e vi arriverà alle orecchie nel momento in cui recupererete una nuova arma. Con la solita sagacia letteraria che mi contraddistingue, mi collego a quanto scritto e vi propongo il sempre mitico box delle armi.

M-80 Blaster (pistola standard)

Si tratta della prima arma che incontrerete e presto ne utilizzerete due insieme (i film di John Woo hanno fatto scuola); splendido il modo in cui Duke punta le due armi mentre si sposta lateralmente, ricordate Desperado?

Claw-12 Shotgun (Fucile a impulsi)

Una prima forma di fucile a pompa ma con proiettili a impulsi; letale a corto raggio ma un po' lento nella ricarica, a meno che non recuperiate l'apposito upgrade per l'inserimento automatico della cartuccia.

.50 Sniper Rifle (Fucile di precisione)

Una splendida arma assolutamente letale che vanta tre livelli di zoom. Prima di imbracciarla, assicuratevi di essere già in posizione, mentre puntate le possibilità di movimento sono limitate e non è affatto piacevole farsi sorprendere da un nemico in una situazione del genere.

MP-10 SMG (Mitraglietta)

Un'arma molto valida perché a fuoco rapido ed estremamente versatile. Anche di questi gingilli potrete imbracciarne due, uno per mano.

AG-9 Grenade Launcher (Lanciagranate)

Un'arma perfetta per colpire senza essere visti; i suoi proiettili rimbalzano sui muri permettendovi delle carambole d'autore. Le granate sono devastanti anche per il nostro eroe, quindi fate attenzione alla traiettoria!

Pipe Bomb (Bomba telecomandata)

Il classico dispositivo già presente in Duke Nukem 3D; lanciate, aspettate che i nemici giungano nei pressi e detonate, semplice no?

Bomb (Bomba piuttosto antica)

Disponibile soltanto nel livello ambientato nell'Inghilterra vittoriana, questa bomba è la classica palla nera con la miccia che si vede nei cartoni animati; il modo di utilizzare quest'arma è proprio quello che vi aspettate, appena lanciata, la miccia si accenderà e sarà questione di pochi secondi...

Dynamite (semplicemente dinamite)

Come la Bomb ma la troverete nel livello del Far West.

Trip Bomb (Bomba laser)

Un dispositivo che si applica al muro e proietta un laser fino ad incontrare un altro ostacolo; chiunque interrompa il raggio farà scattare l'esplosione (compreso Duke); un'altra vecchia conoscenza proveniente da Duke Nukem 3D.

Peacekeeper .45 (La classica Colt)

Una pistola per il Far West, la classica arma che si vede in tutti i film del genere cowboy vs indiani; il suo problema è costituito dai soli sei colpi, poi bisognerà ricaricare.

.30 .30 Rifle (Winchester)

Anche quest'arma l'abbiamo vista spessissimo nei film ambientati nel Far West e nei fumetti di Tex Willer; ottima a medio raggio.

Sawed off Shotgun (Fucile a canne mozze)

La classica doppietta accorciata per permettere una rosa più larga; assolutamente letale a cortissimo raggio (point blank range come dicono gli americani).

Gatling Gun (Mitragliatrice Gatling)

La mia preferita! Avete presente l'M60 di Jesse Ventura in Predator? Ecco, la versione anno 1800.

Radium Cyanide Launcher (Lanciagranate a gas)

Si tratta di un utilissimo lanciagranate a gas; assicuratevi d'indossare l'apposita maschera prima di usarlo o ne subirete anche voi gli effetti devastanti.

Freeze Thrower (Congelatore)

L'arma di Mr. Freeze in Batman, questo dispositivo congelerà temporaneamente i nemici; mentre si trovano in questo stato, indovinate un po' cosa potrete fare?

Gamma Cannon (Cannone ai raggi gamma)

I colpi di quest'arma rimbalzano sui muri e permettono delle bellissime sorprese a nemici che ancora non vi hanno avvistato. Di questi tempi, sembra un'arma molto in voga negli sparatutto.

Volt Cannon (Cannone elettrificatore)

Quest'arma emette delle scariche elettriche decisamente letali. Si trova soltanto nel livello ambientato nell'Inghilterra vittoriana.

Havoc Multi Launcher (Lanciamissili multiplo)

Questo dispositivo spara quattro piccoli missili guidati assolutamente letali. Molto indicato per i combattimenti con i boss.

BMF Thunderstrike (Non traducibile, comunque fa molto male... questo vi basti)

Quest'arma è la più potente di tutto il gioco e vi permetterà di ripulire intere stanze piene di nemici con un colpo solo. Indovinate un po' cosa vuol dire BMF... quesito per i più ferrati in inglese.

riguarda le armi (splendidi i rumori dell'M60 e della mitraglietta). Esaurito l'aspetto tecnico, iniziamo a parlare della giocabilità, un terreno su cui, ve lo anticipo, Duke Nukem non ha mai temuto paragoni e anche questa puntata non fa eccezione. Fin dal primo livello verrete catturati dall'azione frenetica, dalla simpatia del personaggio e dalla facilità d'uso dei comandi; il concept si avvantaggia di una formula vecchia come me ma, proprio per questo, sempre valida e divertente. In più, aggiungete gli scenari sempre diversi e degli enigmi leggermente più complessi del solito e avrete un titolo godibilissimo e quasi mai frustrante.
Ho detto "quasi"? Si, esatto, una pecca in tutto questo c'è ed è anche abbastanza fastidiosa. Si tratta dei salvataggi; più in particolare, i punti in cui potrete salvare si trovano solamente alla fine di ogni quadro (i quadri sono molto vasti, alcuni contengono un centinaio di nemici e

DUKE NUKEM ZERO HOUR

necessitano di almeno 30-40 minuti per essere completati) e capite bene che tirare le cuoia a pochi metri dalla fine per vedersi costretti a ricominciare il livello da capo può essere un brutto colpo alla nostra voglia di giocare. Se, però, siete accaniti giocatori di sparatutto (come me d'altronde) potete considerare questa scelta dei programmatori come un livello di difficoltà ulteriore e una sfida personale alle vostre capacità; quindi, per gli "hard-core gamer" non ci sono problemi, per gli altri, aprite bene gli occhi in prossimità della fine del livello (visto che le sorprese più brutte, di solito, sono posizionate lì).

Altro piccolo problema è costituito dall'assenza di una mappa, un punto in più in quanto a realismo della situazione e uno in meno in immediatezza d'uso; al solito, bene per i fanatici (che troveranno pane per i loro denti), un po' meno per i novellini.

Longevità ora, ovvero quanto ci giocherete?

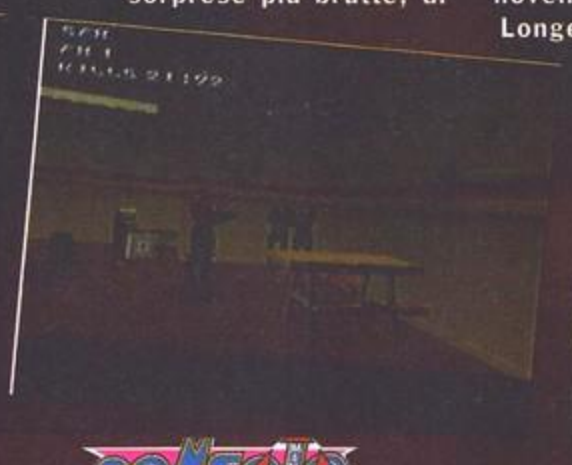
Personalmente, ho tentato di tenermi il gioco il più possibile, fino a quando il pontefice redazionale non ha minacciato di utilizzare la sua frusta sul mio corpo già vessato da ore davanti al monitor a scrivere recensioni e scattare foto. Alla fine ho dovuto cedere e ho mollato la presa ma se me lo avesse lasciato solo due o tre giorni in più, probabilmente, lo avrei terminato (al livello intermedio dei tre disponibili).

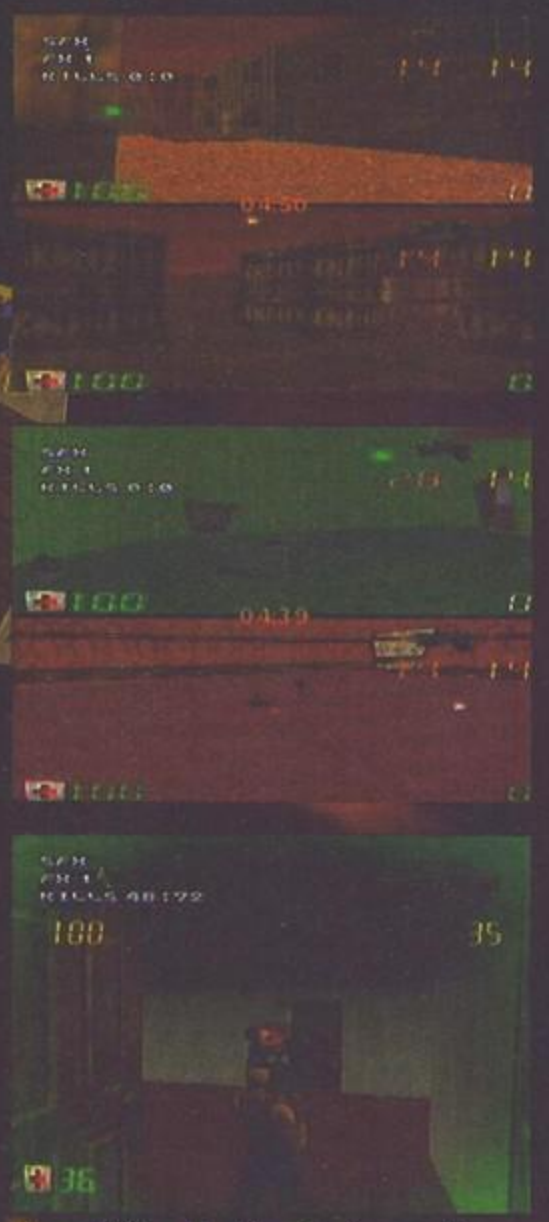
Duke Nukem Zero Hour presenta quel fenomeno del "ancora un livello e poi vado a dormire" che promette di farvi perdere intere nottate davanti alla TV, saranno i livelli, il protagonista o la carneficina... il risultato è sempre lo stesso, lo giocherete fino alla nausea.

A peggiorare le cose in termini del tempo che ruberete alla vita sociale (è un fattore secondario, non ascoltate gli altri), i programmatori hanno aggiunto una bella modalità multiplayer attraverso la quale potrete sfidare altri tre maniaci come voi (per un totale di quattro giocatori, in split screen). Questa modalità si avvale di tre diversi giochi e di una dozzina di livelli disponibili ed è divertente quasi come il multiplayer di Duke Nukem 3D per PC.

A questo punto, penso di aver detto tutto, vi lascio al commento finale e ai box che troverete qui in giro.

Mi piacerebbe chiudere con uno dei commenti di Duke ma m'intristirei, la cartuccia è in mano al tiranno redazionale e in giro non la trovo ancora... quindi, mestamente, vi saluto.



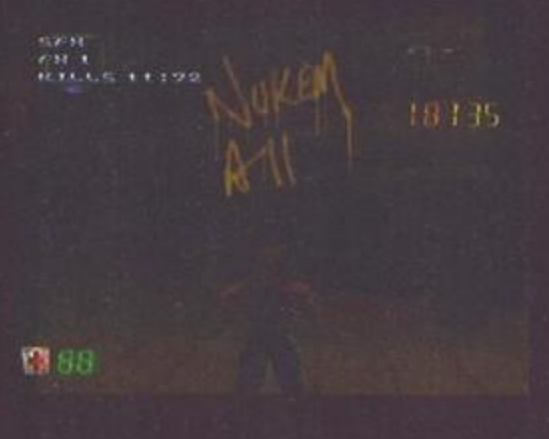


console

MACCHINA	
NINTENDO 64	
GRAFICA	80
SONORO	96
GIOCABILITÀ	94
LONGEVITÀ	94
GLOBALE	**92**

giudizio

Duke Nukem Zero Hour è un gran bel gioco, tecnicamente non brillante ma godibilissimo ed estremamente divertente. La presenza del nostro eroe è una garanzia, anche per questa puntata, di allegri massacri conditi di umorismo e irriverenza. Se dovessi descriverlo con una sola parola lo chiamerei "divertimento", se dovessi scegliere una cartuccia per questo mese lo comprerei e se dovessi consigliarlo non lo farei, ho troppa paura che finisca e di rimanere senza la mia copia.



NUOVA APERTURA

Videogiochi EssE Distribuzione.

"Ai Signori Rivenditori, Richiedete il *Listino e il Catalogo a Colori*".

NINTENDO 64

VIDEO

Grafica RC: Tel. 081/752.03.21

ACCESSORI

CD BULK	L. 2500
CUSTODIA PORTA CD SINGOLA	L. 650
CAVO SCART X PLAYSTATION	L. 5900
JOYPAD COMPATIBILI COLORATI	L. 9900
JOYPAD DUAL SHOCK SONY	L. 50.000
JOYPAD DUAL SHOCK SONY COLORATI ASSORTITI	L. 50.000
JOYPAD DUAL SHOCK SONY COMPATIBILI	L. 30.000
MEMORY CARD ORIGINALE PLAYSTATION	L. 25.000
MEMORY CARD COMPATIBILI	L. 9900
PORTA CONSOLE SPACE STATION	L. 49.900
UNITA' RF PALYSTATION SCPH-7502	L. 25.000
VOLANTE+PEDALIERA+CAMBIO MAD CATZ	L. 90.000
VOLANTE+PEDALIERA+CAMBIO A VIBRAZIONE	L. 99.000

ADESIVI PLAYSTATION

PlayStation

TEKKEN	L. 15.900
CRASH GUN	L. 15.900
FORMULA 1	L. 15.900
MANGA	L. 15.900
BYN-RED NARS	L. 15.900
ALL SAINTS	L. 15.900

DREAMCAST

Dreamcast.

CONSOLE DREAMCAST + 1 GIOCO	L. 599.000
ALIMENTATORE 110/220	L. 29.000
CONTROLLER DREAMCAST	L. 90.000
RGB DREAMCAST	L. 49.000
MEMORY CARD DREAMCAST	L. 58.000
VOLANTE DREAMCAST	L. 169.000

GIOCHI DREAMCAST

AERO DANCING	L. 129.000
BLUE STINGER	L. 129.000
HOUSE OF DEAD II + GUN DCAST (Gioco + Pistola)	L. 199.000
MARVEL VS CAPCOM	L. 129.000
MONACO GP II	L. 129.000
POWER STONE	L. 129.000
PSYCHIC FORSE 2012	L. 129.000
RED LINE RACER	L. 129.000
SEGA RALLY II	L. 119.000
GET BASS + MULINELLO DA PESCA	L. 199.000

GIOCHI PLAYSTATION. " LINEA ECONOMICA"

ACTUA SOCCER	L. 39.000
ADIDAS POWER SOCCER	L. 39.000
DESTRUCTION DERBY II	L. 39.000
G-POLICE	L. 39.000
HERCULES	L. 39.000
PORSCHE CHALLENGE	L. 39.000
RIDGE RACER REVOLUTION	L. 39.000
TIME CRISIS	L. 39.000
TOPOLINO	L. 39.000
CRASH BANDICOOT II	L. 39.000
GRAN TURISMO	L. 39.000

LINEA CLASSICA

BLOOD LINES	L. 66.000
MARVEL SUPER HEROES STREET FIGHTER	L. 75.000
RIDGE RACER 4 CON JOYPAD AD USO VOLANTE	L. 123.000

NEO GEO CARTUCCE

TENNIS	L. 58.000
NEO GEO CUP	L. 58.000
PUZZLE	L. 58.000
KOF R-1	L. 58.000

FILM SU DVD

DVD VIDEO

ACCERCHIATO	L. 49.900
ANACONDA	L. 49.900
CODICE D'ONORE	L. 49.900
DOUBLE TEAM-GIOCO DI S.	L. 49.900
FUGA DI MEZZANOTTE	L. 49.900
IL GIURATO	L. 49.900
IL PRIMO CAVALIERE	L. 49.900
INSERZIONE PERICOLOSA	L. 49.900
INSONNIA D'AMORE	L. 49.900
JERRY MAGUIRE	L. 49.900
JUMANJI	L. 49.900
L'INCREDIBILE VOLO	L. 49.900
L'OMBRA DEL DIAVOLO	L. 49.900
MATILDA 6 MITICA	L. 49.900
MAXIMUM RISK	L. 49.900

"E TANTO ALTRO ANCORA".

GIOCHI PC CD-ROM

ATHENA	L. 9900	OPERAZIONE CARNAGE	L. 9900	TOON WORKS	L. 9900
BEAT 2000	L. 9900	OVER HEAT	L. 9900	TOTOGOL GOLD	L. 9900
CD TEL	L. 9900	OVER 1000 GAMES	L. 19.900	TRIVIA CD	L. 9900
FURORE SUI MARI	L. 9900	PUZZLE MANIA	L. 9900	TRON BLOOD	L. 9900
HIT PARADE GIOCHI 3CD	L. 19.900	REBEL RUNNER	L. 9900	ULTRA TOTOCALCIO	L. 9900
JUNIOR BEAT PER BAMBINI	L. 9900	SAFARI HUNTER	L. 9900	VIRTUAL CORPOR.	L. 9900
LET'S DRAW	L. 9900	SEA ADVENTURES	L. 9900	100 CLAS. DELLA LET.	L. 9900
MAABUS	L. 19.900	SHAKII THE WOLF	L. 9900	THA GAMES ROM	L. 9900
MIND GRIND	L. 9900	SOULTRAP	L. 9900	IRON BLOOD	L. 9900
MYSTIC PALACE	L. 9900	SUPER ENELOTTO 2000	L. 9900	YELLOW INTERNET	L. 9900
MISSION HELICOPTER	L. 9900	TEMPESTA NEL MARE	L. 9900	CIRCLE OF TIME	L. 9900
MURDER SHE WROTE	L. 9900	THUNDER GUN	L. 9900	OPERAZ. TEMPESTA	L. 9900
NEW BEAT TRANCEMISSION	L. 9900	TITANIC	L. 9900	ENCICLOP. VINI ITAL.	L. 9900
OVER 3000 SOUND	L. 9900	VIRTUAL PUB	L. 9900	TINKI	L. 9900

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI AI RISPETTIVI PROPRIETARI.

Tel. 08/17.76.88.00 / Fax. 08/17.76.87.41

Sergio "Ray" Porcellini

IMPORT!

PEPSI MAN

Che burro, che salvia... Insieme al gusto unico di gorgonzola... Sensazione unica! (musica di sottofondo)

info

TITOLO GIOCO
PEPSI MAN

DESCRIZIONE
PUBBLICITÀ

GIOCATORI
1

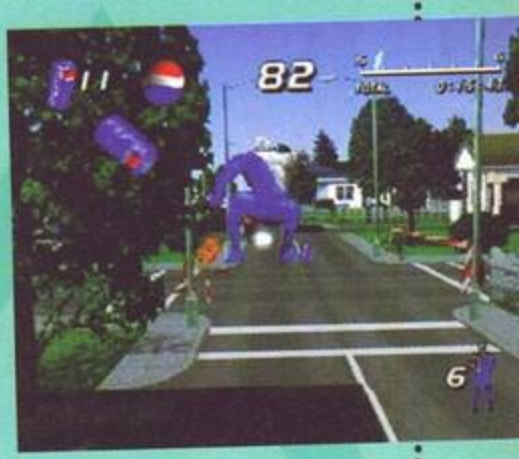
CASA SOFTWARE
KID

La bellezza e la gioia sono concetti assoluti. E' inutile che qualcuno continui a definirli elementi relativi e variabili, non ci sono scuse: o sei bello e gioioso, o non lo sei. E' un po' come la matematica: tutti dicono che non è un'opinione, ma non è vero. La matematica è un'opinione. Chi sbaglia i calcoli, evidentemente, ne ha un'opinione errata. Quando la gioia e la bellezza si fondono in un unico insieme di

indistruttibile carisma, quando raggiungono apici tali da non poter più essere ignorate nemmeno dal più infimo essere che striscia su questa Terra, allora nascono le leggende. D'altra parte, non è mai facile ottenere simili incredibili conseguimenti nel campo dell'eccellenza: solo gente vera, gente dura, gente che non è nata a caso può riuscire in una tale titanica impresa, degna del più eroico degli eroi. La leggenda è qualcosa che impone se stessa e diventa il metro di giudizio per tutte quelle successive, una pietra miliare con la quale tutti gli aspiranti emuli dovranno confrontarsi, qualcosa che incute paura al solo

nominarla, qualcosa che nasconde in sé l'esperienza di un'intera vita. Anzi, di più vite legate fra loro da un filo indissolubile ed eterno, che nemmeno il trascorrere di innumerevoli eoni può spezzare. E, tra le molte leggende che popolano la Terra, possiamo distinguerne alcune particolarmente rappresentative. Pelé, leggenda del calcio, da molti considerato come il miglior giocatore di tutti i tempi. Bela Lugosi, leggenda del cinema horror, il primo attore a interpretare Dracula sul grande schermo. Il celacanto, leggenda della paleontologia, un pesce che dovrebbe essere estinto da sessantacinque milioni di anni,

ma che continua a nuotare allegramente nelle profondità oceaniche. Tetris, leggenda dei videogiochi, che, nonostante i suoi annetti, riesce ad avvincere giocatori di tutti i sessi e tutte le età. Mio cuggino, leggenda per tutto il genere umano (nel senso che tutto il genere umano vorrebbe farlo fuori, così da farlo restare solo una leggenda). E anche tra le leggende c'è una gerarchia, un'imprescindibile scala di valori che definisce l'importanza di ogni singolo elemento leggendario. Immediatamente al secondo posto di questa classifica (subito al di sotto di mio cuggino) si colloca quell'incredibile eroe noto come Pepsi Man. E chi sarà mai costui? Non chiedetelo a me; son forse io la balia di Pepsi Man? Tanto più che, nel gioco di cui è protagonista, il nostro eroe si vede prevalentemente di spalle; data la folla che lo attende a ogni tappa del suo viaggio, però, si trasforma un bambino grasso di circa trent'anni allorché si scola una lattina di quella bibita della quale non voglio scrivere il nome (anche se l'ho già fatto, perché è la parola che sta davanti al "Man" del personaggio nominato fino a ora). Pepsi Man ha l'aspetto del tipico supereroe in calzamaglia integrale (nel senso che gli copre anche la testa), abbigliato secondo i due colori di base bianco e blu. Il suo scopo ultimo consiste nel raccogliere quante più lattine della bibita di cui sopra possibili, per passare tante spensierate ore di divertimento con gli amici e bla bla bla.... Ma dai, non ci crederete davvero! No? E fate male, perché invece è proprio così.
Dunque, Pepsi Man è un po' un semi gioco di guida, in cui voi controllate l'eroe di cui sopra che vedrete, a seconda dei casi, di spalle o di fronte. Il tizio in questione corre per una serie di percorsi più o meno dove lo aspetterà un po' di gente scelta a caso. Voi potrete decidere tre cose: quando far sì che Pepsi Man salti, quando farlo spostare lateralmente e quando invece fargli fare una scivolata che gli permetta di passare sotto a certi ostacoli. Già, perché il tipo continuerà a correre sempre con la stessa velocità e si troverà di fronte degli ostacoli (auto, staccionate, buche, persone) da evitare di volta in volta con il metodo appropriato (salto o scivolata). E questo è quanto. Tutto il gioco è molto simile, con solo qualche



oserei dire che il tizio abbia un certo seguito... Ma vediamo di fare un po' d'ordine in questa recensione senza capo né coda. Allora, Pepsi Man dev'essere fondamentalmente l'essere in cui urbani (entrando anche nelle case altrui), lungo i quali dovrà raccogliere quante più lattine possibili. Meta finale del suo correre sarà un distributore automatico della solita bibita,

variante (in alcuni casi il nostro corre con un sacco dell'immondizia in testa, in altri su di un bidone, in altri ha uno skateboard). La grafica è decisamente povera: lo sprite principale ha pochissime animazioni, quelli dei nemici e degli ostacoli ancora meno e i fondali sono i classici susseguirsi di elementi ripetuti quasi ciclicamente. L'unico momento in cui il lato visivo di questa produzione raggiunge dei buoni livelli sono i filmati di intermezzo e quello introduttivo, seppur non realizzati con una cura tale da far gridare al miracolo. Il sonoro è praticamente assente, nel senso che non c'è alcuna musica ad accompagnare le peripezie di Pepsi Man. E anche gli effetti sono realizzati in maniera decisamente approssimativa, per la verità, sono più o meno tutti uguali a se stessi. Per quanto

riguarda il gioco, mi sembra che non ci sia molto da dire: la limitatezza del gameplay (che non solo è ripetitivo, ma non può nemmeno contare su tocchi di classe o su di una struttura realizzata impeccabilmente)

non contribuiscono di certo ad alzare l'interesse del giocatore, che si annoia inevitabilmente dopo poco tempo.
Come giudicare un titolo simile? Che sia brutto non c'è dubbio, ma come si può pensare che qualcuno pensi di guadagnarci grossi profitti? In fin dei conti, questo titolo è una sorta di spot pubblicitario della bibita alla quale è riferito (i cui simboli e le cui lattine compaiono un po' per tutto il gioco). Dubito che sarà messo effettivamente in commercio qua da noi: se tanto mi dà tanto, verrà regalato nell'ambito di qualche campagna promozionale, o qualcosa del genere. Perché qui non si tratta di cattiva programmazione: è ovvio che chi ha messo insieme un titolo simile volesse raggiungere proprio questo risultato (non riesco a immaginare come potrebbe essere altrimenti); nessuno si aspetterebbe mai di ottenere il successo sul mercato con un gioco simile. Che sia stato pensato come un titolo per bambini?
Si possono fare giochi per bambini mantenendo un buon livello tecnico e una struttura di gioco più varia e accattivante. Un buon gioco per bambini è Rugrats; questo è solo un titolo promozionale realizzato per associare la bibita da pubblicizzare a un prodotto di moda come la Playstation.
Non so se un gioco abbia mai preso un voto più basso su ConsoleMania, ma che ci volete fare? Pepsi Man NON è un videogioco, non uno pensato appositamente per divertire, per lo meno. E' principalmente uno spot pubblicitario, e come tale va guardato: se vi capita, dateci un'occhiata e fatevi quattro risate nel vedere le peripezie di Pepsi Man...

voti

console

MACCHINA	PLAYSTATION
GRAFICA	65
SONORO	35
GIOCABILITÀ	55
LONGEVITÀ	45
GLOBALE	40

giudizio

Mah, che dire? Pepsi Man è uno di quei giochi che ti lasciano letteralmente senza parole. Non è possibile che pensino veramente di riuscire a venderlo, dai, siamo seri! Comunque, tutto si riduce allo scopo per cui è stato progettato: ho già evidenziato nella recensione che penso che questo sia un prodotto creato esclusivamente a fini promozionali, quindi fate un po' i vostri conti.

DICONO CHE I MORTI NON CONOSCANO IL DOLORE...

LE COSE STANNO PER CAMBIARE!

PlayStation

LEGACY of KAIN
SOUL REAVER

CRYSTAL DYNAMICS

EIDOS INTERACTIVE

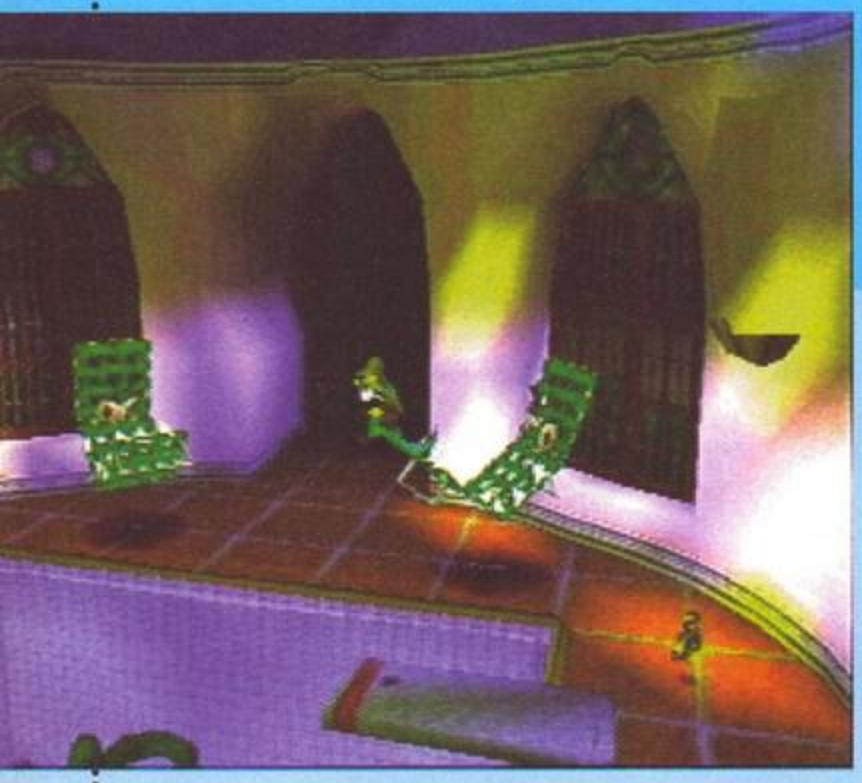
HalifaX
www.halifax.it

Crystal Dynamics, the Crystal Dynamics logo, Legacy of Kain: Soul Reaver and related characters are trademarks of Crystal Dynamics. © 1999 Crystal Dynamics. © and Published by Eidos Interactive Limited 1999. All Right Reserved. "PlayStation" and "Playstation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Mirko "TMB" Marangon

GEX
DEEP COVER GECKO

Il rettile arrampicamuri ha deciso di tornare a infestare la nostra cara PlayStation e questa volta si è portato dietro una tipa niente male...

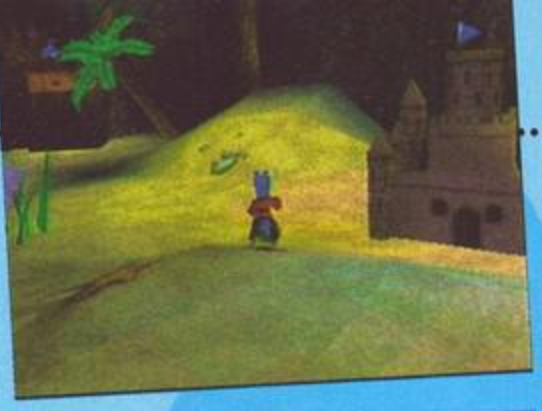


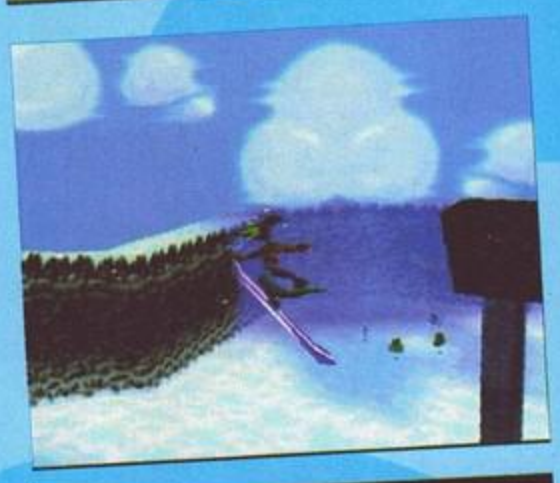
into	
TITOLO GIOCO	**GEX - DEEP COVER GECKO**
DESCRIZIONE	**LA VISIONE DI GEX DA VICINO**
GIOCATORI	**1**
CASA SOFTWARE	**EIDOS**

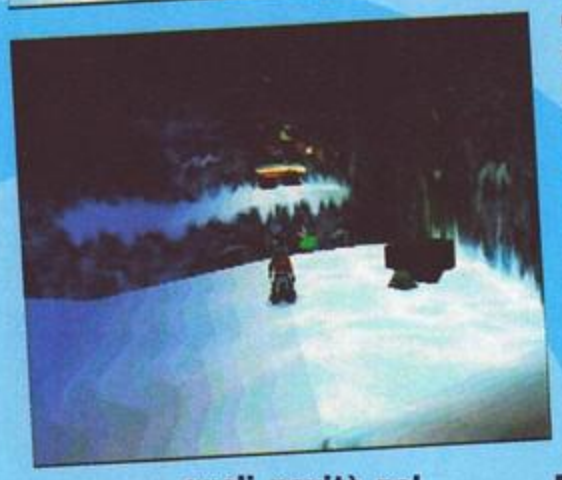
Più o meno l'anno scorso, più o meno nello stesso periodo, suppergiù in tra fra, il geco più famoso del mondo decise di sfidare la sorte, gettandosi nella mischia dei platform 3D, capitanati dalla formosa quanto inattaccabile Lara Croft, sulla cui popolarità ormai non si discute (e se sono arrivati a parodiarla su Ciro, un motivo ci sarà pure, o no?).

Gex, certo, un tempo non godeva dei favori della critica e del resto dubito fortemente che qualcuno ancora oggi si ricordi della sua prima incarnazione, nella quale la lucertola in questione si muoveva in un ambiente mestamente bidimensionale, perdendosi in un mare di cloni spesso e volentieri di gran lunga superiori. Ma quelli erano gli anni del 3DO, la sfortunata console di Trip Hawkins, sulla quale la neonata Crystal aveva scommesso molto - troppo forse - tanto che, appena uscì la PlayStation, ci si buttarono sopra a pesce, sperando di recuperare il tempo (e il denaro) perso. C'è da dire che i primi giochi di questa software house non furono proprio un esempio lampante di giocabilità: più che altro assomigliavano a enormi filmoni girati con attorucoli sconosciuti, assai poco credibili. Ma Legacy of Kain prima e Gex: Enter the Gecko dopo rivalutarono ampiamente, agli occhi della critica e del pubblico, la sfortunata Crystal Dynamic: il primo si rivelò essere un alquanto gotico RPG piuttosto sanguinolento, il secondo un platform per certi versi sensazionale.

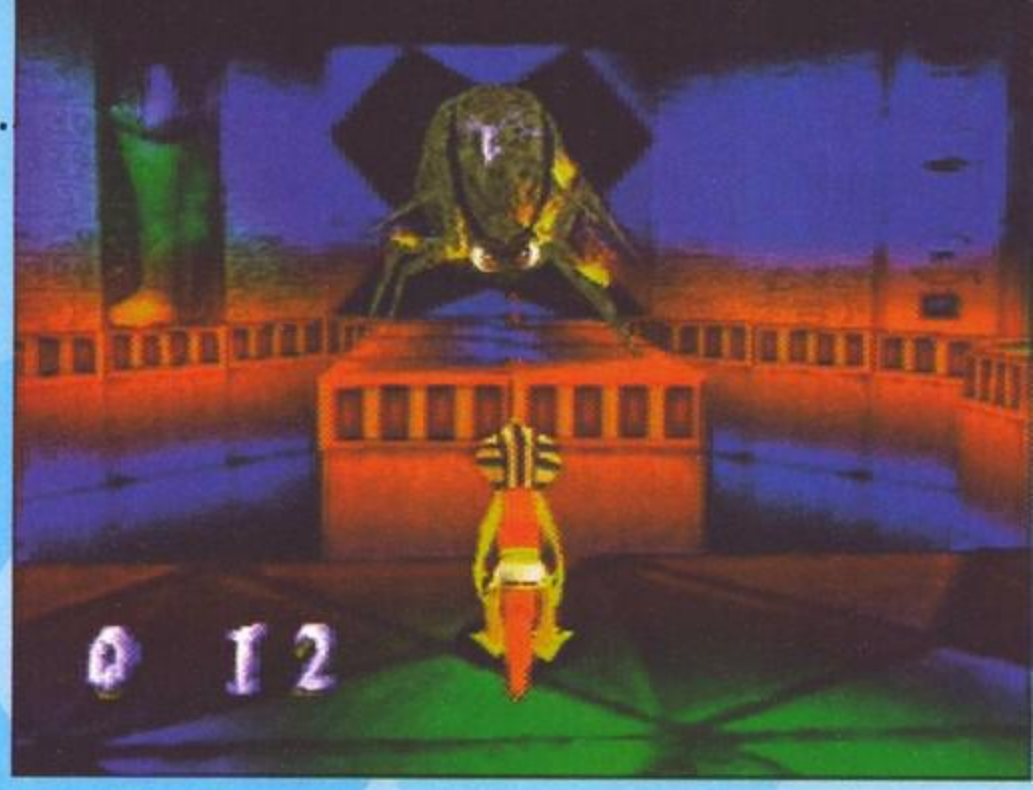
Benché in fondo Enter the Gecko non introducesse chissà



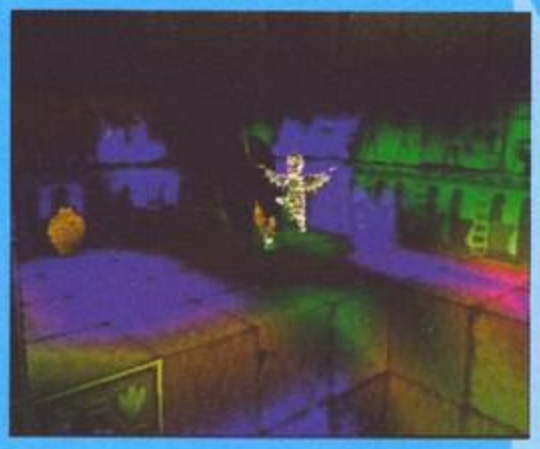




quali novità nel mondo videoludico, riuscì comunque a stupire per l'ottimo motore grafico e per la mostruosa quantità d'idee presenti ovunque nel gioco. I programmatori si sbizzarrirono non poco in questo senso, tirando in mezzo film e telefilm degli anni '70 e '80, senza risparmiarsi citazioni da Guerre Stellari, l'esorcista, l'uomo bionico, etc. Il tutto farcito dall'alquanto loquace Gex, sempre in vena di battute, sparate a un ritmo davvero sostenuto (ma comunque nel limite del sopportabile).
Sicuramente alla Crystal Dynamic dovevano aver giocato molto a Mario64, dato che per molti versi i due titoli si assomigliavano in maniera preoccupante, soprattutto come schema di gioco. Al posto delle stelle misero dei telecomandi; sostanzialmente la formula era piuttosto simile, ma non abbastanza da attirare le ire di mamma Nintendo. In ogni caso, è sempre dai migliori che s'impara, quindi possiamo tutto sommato concedere la grazia agli ideatori del gioco.
Arriviamo ora al seguito, che del resto rimane l'oggetto principale di questa recensione (non ci speravate più, eh?). Il buon Gex si è nuovamente messo nei guai per colpa del proprio arcinemico, il malefico Rex (che originaloni), reincarnatosi in una specie di robottone molto cattivo e più che mai brutto (non solo fuori, anche dentro, che è quasi peggio). Questo rigetto biomeccanico, sintesi della disgrazia, non contento di rompere le scatole a Gex (che dal canto suo se ne stava bello spaparanzato sotto il sole a oziare allegramente), ha deciso di rapire quella bonazza dell'agente Xtra, nota agli ammiratori di Baywatch come Marliece Andrado (l'ennesima Pamela Anderson, praticamente, ma senza filmino sconcio al seguito).
Chiaramente la nostra lucertola preferita non poteva proprio ignorare l'accaduto, perché va bene che l'ozio è il padre dei cugini, però... Preso così dall'impeto di mettere le proprie zampe a ventosa sulla bella bionda, Gex decide di gettarsi nella mischia, affrontando per l'ennesima volta un fantastilione di livelli, che sicuramente vi renderanno felici come dei tacchini il giorno del ringraziamento (felici perché qua in Italia non esiste il giorno del ringraziamento).
E qui entrate in gioco voi, amici che leggete il simpatico giornalino noto ai più come Consolemania: impugnando il fido joypad, compagno di mille avventure, dovrete accompagnare il povero geco nel suo vagabondare, dando un senso alla sua misera esistenza, fatta di mosche e risa di scherno. Già, cari miei! Voi ridete del povero geco quando lo vedete arrampicarsi sul muro e magari gli tirate i sassi quando quel muro è quello di casa vostra, ma non si fa così. Prendete piuttosto una bella molotov e scagliategliela contro con una certa incuria, assicurandovi così di dar fuoco pure al vostro caro vicino, che non si sa mai. Una sola raccomandazione: non fate questi giochetti da soli, giacché oltre a farvi male potreste prendere un sacco di botte dai vostri genitori, che oltretutto avrebbero solo ragione.
Passando ad argomenti più seri, posso già anticiparvi che, per quanto possa sembrarvi prevedibile, Gex 3 non è certo rivoluzionario, anzi, è strutturalmente identico (ma proprio uguale uguale) al precedente capitolo. Nessuno



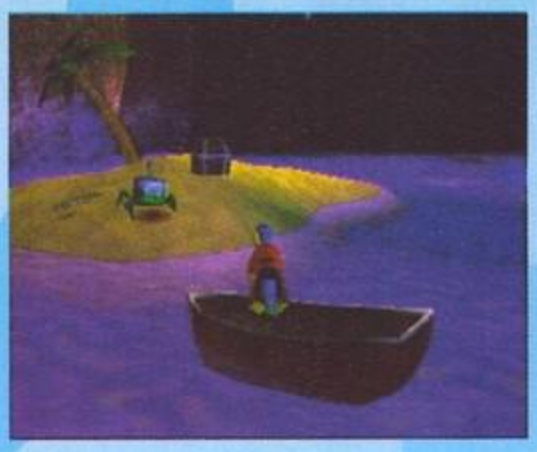
chiaramente si aspettava chissà quali innovazioni, però i primi minuti di gioco sono quasi traumatici, specialmente per chi già conosce il titolo in questione (bella scoperta). Sembra davvero di trovarsi di fronte alla continuazione diretta di Enter the Gecko, tanto che neppure il sistema di controllo è stato migliorato o comunque modificato: Gex salta, si abbassa (quasi inutile), tira le codate e ogni tanto mangia le mosche che trova in alcune TV, identiche a quelle dell'episodio precedente (queste sono rimaste verdi per spesso di ottima qualità. Sicuramente migliorata la gestione delle luci, così come il clipping, molto meno brutale. Aggiunti anche alcuni effetti di trasparenza niente male, tipo lo specchio d'acqua gelato del primo livello. Tutto ciò però ha un rovescio della medaglia, che si traduce in tutta una serie di rallentamenti talvolta piuttosto fastidiosi, specialmente nelle scene più complesse, dove la Play arranca a tenere tutto insieme (ce la potrebbe anche fare, ma non con quell'engine). Siamo piuttosto lontani dalla perfezione e dall'accuratezza di Spyro the Dragon, dove il clipping non esisteva, la grafica era sempre fluida e le texture quasi mai fuori posto. Diciamo che un anno fa Gex faceva la sua bella figura (benché meno complesso); ora non più, non del tutto almeno.

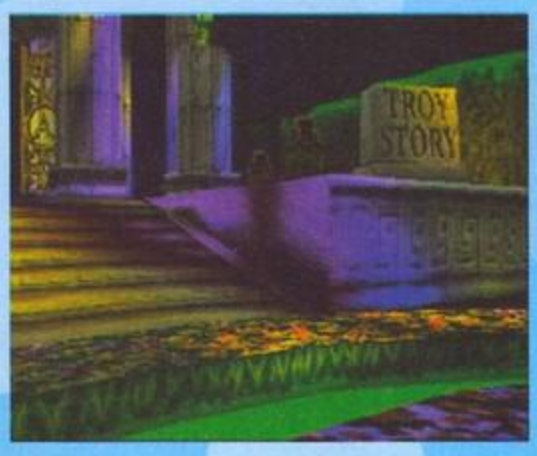


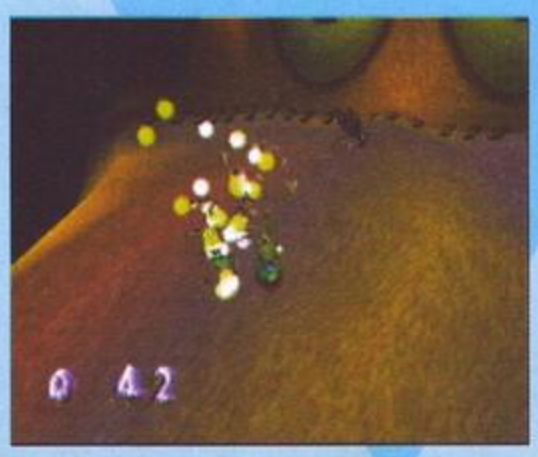
Anche la telecamera ha subito qualche miglioramento, ma se nel primo Gex ti veniva voglia di prendere a calci il monitor per certe "scelte di regia", nel secondo (che poi è il terzo, ma voi fate pure finta di niente) di certo non mancheranno gli insulti alla cara sorella del cameraman. Lodevole la possibilità di gestire la telecamera in due modi differenti, novice o expert, ma in entrambi i casi i risultati non sono certo esaltanti, specialmente quando dovete fare l'energia e viola per le vite). Indubbiamente molto bella la grafica, una versione riveduta e corretta del precedente engine di gioco, che sembra riuscire a gestire più poligoni e texture,

qualche salto impegnativo (so che non c'entra niente, ma qui di seguito il buon Vlad aveva allegato tutta una serie di motivazioni più o meno valide sull'opportunità di acquistare

questo titolo. Ve le risparmio per pietà, anche perché poco rispettose nei confronti della signorina Marliece).
La giocabilità, d'altro canto, si mantiene comunque molto elevata, grazie soprattutto all'incredibile varietà di situazioni ideate dei geniali game disigner. Gex anche questa volta avrà a che fare con ambientazioni molto differenti, che vanno dal Far West all'antico Egitto, passando agevolmente dalla Grecia degli dei ai galeoni dei pirati. Detto questo, appare chiaro che uno dei punti di forza del gioco, la varietà appunto, è rimasta inattaccabile. Certo, è anche vero che per raccogliere tutti i vari telecomandi è necessario visitare gli stessi posti almeno 3/4 volte (se non di più in caso di morte), ma per lo meno non si ha mai l'impressione di girare a vuoto: un discreto spirito di osservazione è sufficiente per cavarsela nella maggior parte delle situazioni (volete un consiglio? Se proprio non riuscite a cavarvela in un determinato livello, spegnete tutto e provate con più calma dopo qualche ora. Funziona, giuro!).
Fortunatamente anche la non-linearità di gioco è stata mantenuta, così non sarete costretti ad affrontare tutti i livelli consecutivamente: come in Mario64, però, vi occorreranno un tot di telecomandi (ricordate la storia delle stelle? Certamente no, visto che non possedete un



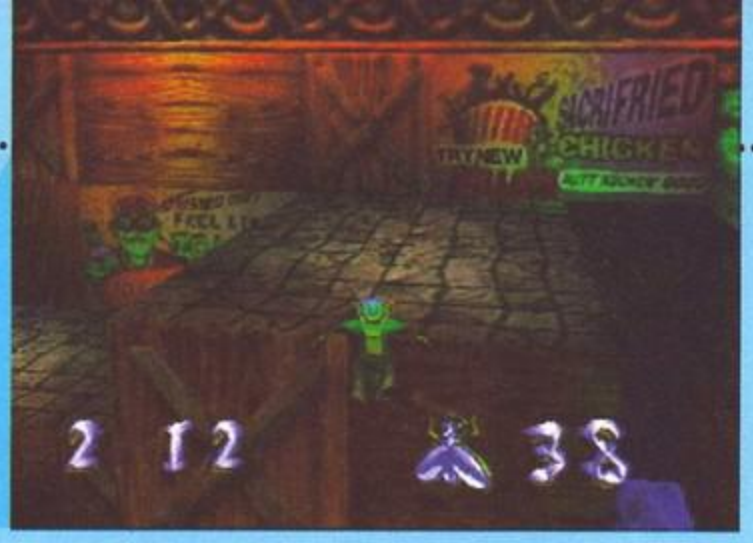


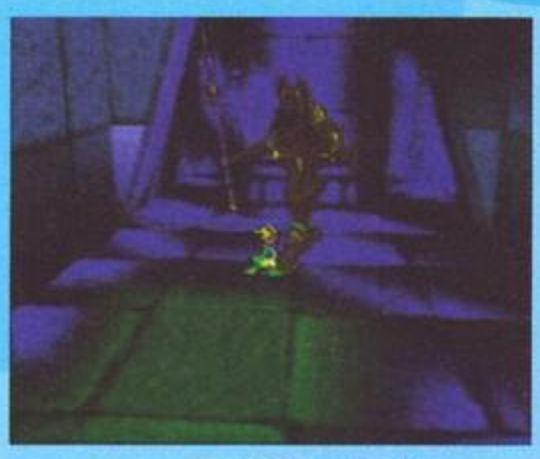


Nintendo 64...) per accedere agli stage più avanzati, che pian pianino vi porteranno ad avvicinarvi sempre più alla tana del malefico Rex (che comunque non è il pastore tedesco protagonista dell'omonimo telefilm, checché ne dica Vlad).
Le spassosissime sequenze alternative (tipo quella in cui Gex si scontrava con un emulo di Godzilla in piena città) sembrano invece aver subito una battuta di arresto, sopraffatte da alcune prove a tempo non particolarmente esaltanti, quanto piuttosto frustranti (merito sempre della mitica telecamera ubriaca).
Sinceramente ho avuto come l'impressione che questo seguito sia stato pensato e concepito con uno sforzo davvero minimo, perché d'accordo che "team vincente non si tocca", però qualche sforzo in più lo si poteva proprio fare. A voler fare il cinico a tutti i costi potrei

liquidarvi Deep Cover Gecko come una banalissima operazione commerciale, ma analizzandolo bene non si può proprio dire che sia un brutto gioco. In fondo rimane molto più vario di Spyro, più divertente di Medievil e sicuramente meno noioso di Tomb Raider III. Non offrirà grandissime emozioni a chi ha giocato fino all'esasperazione Enter The Gecko, ma per tutti gli altri rimane un gioco più che raccomandabile, che vi regalerà ore di puro divertimento. Tecnicamente non sarà un

GEX
DEEP COVER GECKO





giudizio

Deep Cover Gecko si consacra per la seconda volta come uno dei migliori platform in circolazione. Purtroppo alcuni difetti permangono e le innovazioni scarseggiano. Soffre inoltre della rivalità "in casa" dell'imminente Soul Reaver.

musichette divertenti e allegre, sbattendoci magari dentro i jingle di pezzi famosi, però un minimo di varietà non avrebbe certo fatto male. Ci sono dei momenti in cui proprio non si può fare a meno di azzerare il volume e lo stesso discorso vale per il "simpaticissimo" Gex, che davvero non sta zitto uno stramaledetto secondo! Quasi peggio del Toso (ma lui almeno lo possiamo picchiare), il che è tutto dire. L'altro difettone rimane, non mi stancherò mai di ripeterlo, la maledetta telecamera, sulla quale si potrebbero dire tante belle parole, ma chissà perché mi vengono in mente solo parolacce. Vabbé, speriamo nel seguito (scherzo...).

martello, ma il motore grafico fa in ogni caso il proprio dovere, regalandoci delle ambientazioni molto belle, nonché ricche di dettagli e animazioni. È vero che talvolta ci sono dei rallentamenti, ma non è che influiscano più di tanto sulla giocabilità.
Sono due invece le

Superati questi due inconvenienti, rimane un platform molto godibile e vario, che sicuramente piacerà agli appassionati del genere, anche se potrebbe deludere i fan dell'edizione precedente, viste le scarne novità introdotte. Come disse un saggio: fate voi.

cose sulle quali proprio non posso chiudere un occhio: la prima è il sonoro, davvero peggiorato su tutta la linea. Va bene fare le

voti

CONSOLE

MACCHINA	
PLAYSTATION	
GRAFICA	91
SONORO	83
GIOCABILITÀ	94
LONGEVITÀ	93
GLOBALE	**90**

IL VOSTRO GIUDIZIO

Gentili lettori,
ad intervalli più o meno regolari, la Xenia Edizioni desidera conoscere quali sono le vostre impressioni sulle sue testate, in modo da tenerle sempre aggiornate e piacevoli da leggere. Non indugiate quindi a segnalarci cosa vi piace e cosa no, perché è solo tramite questo tipo di iniziative che possiamo realizzare delle riviste quanto più aderenti possibile alle vostre aspettative. Vi chiediamo solo la pazienza di rispondere seriamente a queste poche domande: vi ripagheremo con testate sempre più belle e vicine ai vostri gusti. Questa pagina, una volta compilata in tutte le sue parti, va ritagliata e spedita in busta chiusa al seguente indirizzo:

XENIA – SONDAGGI
Casella Postale 853
20121 Milano

oppure via fax al numero 02-878567

NOME E COGNOME_____

_____

ETA' ☐

PROFESSIONE:

- ☐ studente
- ☐ operaio
- ☐ operatore o tecnico specializzato
- ☐ impiegato
- ☐ esercente/commerciante
- ☐ libero professionista
- ☐ dirigente
- ☐ disoccupato
- ☐ altro _____

_____

CHE SISTEMA USI?

- ☐ Sony Playstation
- ☐ Nintendo 64
- ☐ Sega Saturn
- ☐ Sega Dreamcast
- ☐ Console a 16 bit (SNES, MD)
- ☐ Gameboy
- ☐ Altro (specificare)

_____

_____

_____

_____

POSSIEDI O INTENDI ACQUISTARE UN PC?

- ☐ no e non intendo acquistarne
- ☐ non ce l'ho ma intendo acquistarne uno
- ☐ sì ce l'ho. Ecco la configurazione

_____

_____

DISPONI DI UN ACCESSO A INTERNET?

- ☐ no e non mi interessa
- ☐ no, ma conto di procurarmene uno
- ☐ sì, sono abbonato presso un provider
- ☐ sì, tramite l'azienda, la scuola o qualche altro ente

QUALI UTILIZZI FAI DELLA RETE?

- ☐ esplorazione dei siti web
- ☐ posta elettronica
- ☐ discussioni nei newsgroup
- ☐ chat (IRC, ICQ, C6, Netmeeting, etc)
- ☐ giochi on line e multiplayer

LO SAI CHE PRESSO XENIA ON LINE (http://www.xenia.it) TROVI ANCHE IL SITO DI QUESTA RIVISTA?

- ☐ no, non sapevo neppure che esistesse
- ☐ sì lo so, ma non ci sono mai andato
- ☐ sì, gli ho dato un'occhiata qualche volta
- ☐ sì, lo visito regolarmente

Continua

IL VOSTRO GIUDIZIO

COSA NE PENSI DEL SITO XENIA ON LINE IN GENERALE?

☐ lo trovo ben fatto e va bene così

☐ non mi piace per questi motivi

_____

_____

_____

☐ vorrei che si occupasse di queste tematiche

_____

_____

_____

COMPRI (o intendi comprare) LA NOSTRA RIVISTA....

☐ regolarmente

☐ spesso

☐ saltuariamente

☐ quasi mai

DA QUANTO TEMPO?

☐ dal primo numero

☐ da qualche anno

☐ da pochi mesi

☐ è la prima volta

QUANTE PERSONE, IN MEDIA, LEGGONO LA TUA COPIA DELLA RIVISTA?

_____

ESPRIMI UN GIUDIZIO SULLA RIVISTA

☐ ottima sotto tutti i punti di vista

☐ buona

☐ discreta

☐ insoddisfacente

DAI UN GIUDIZIO ALLE SEGUENTI AREE DELLA TESTATA (da 1 a 10)

_____ news

_____ recensioni

_____ trucchi e soluzioni

_____ posta

_____ rubriche

COSA CAMBIERESTI NELLA RIVISTA?

☐ nulla, va benissimo così com'è

☐ aspetto grafico e impaginazione

☐ metodo ed estremi di valutazione

☐ i testi dovrebbero essere attinenti all'oggetto dell'articolo, e scritti con un tono più serioso

☐ i testi dovrebbero essere attinenti all'oggetto dell'articolo, e scritti con un tono divertente

☐ i testi dovrebbero essere scritti con un tono più divertente

☐ vorrei che si occupasse o desse maggior spazio a queste tematiche

_____

_____

_____

_____

_____

OLTRE ALLA NOSTRA, COMPRI ALTRE RIVISTE DEL SETTORE? ESPRIMI ANCHE UN GIUDIZIO (eventualmente, esprimilo anche su altre testate Xenia Edizioni di tua conoscenza)

_____ : _____

_____ : _____

_____ : _____

_____ : _____

_____ : _____

_____ : _____

TROVI IL PREZZO DELLA RIVISTA...

☐ ottimale

☐ troppo alto

☐ sarei disposto a pagarla anche di più, in cambio di gadget in regalo

☐ sarei disposto a pagarla anche di più, in cambio di un CD con i demo dei giochi

La partecipazione al questionario implica il trattamento dei dati personali ai sensi della legge nr 675 del 31/12/96.

JOYPAD RUMBLE 3D
8 pulsanti di fuoco, slow motion, turbo, led indicazione, motorizzato per le vibrazioni.

JOYPAD STD
8 pulsanti di fuoco, slow motion, turbo.

JOYPAD NEW 3D
8 pulsanti di fuoco, slow motion, turbo, led indicazioni, motorizzato per le vibrazione, dimpostazione anatomica, vari colori disponibili.

JOYPAD INFRAROSSI
8 pulsanti di fuoco, slow motion, turbo, confezione con 2 Joypad.

Divertimento senza limiti!

Cavi di collegamento

CABLE EXTENSION
cavo prolunga controller.

CABLE LINK CABLE
Cavo per unire due console.

CABLE SCART
Cavo per il collegamento a porta scart.

CABLE SCART + AV
Cavo per il collegamento a porta scart con uscita sonora e video.

STERRING WHEEL MULTI-FORMAT WITH RUMBLE
Volante multi piattaforma, PSX/N64/ Sega Saturn, 8 pulsanti di fuoco, Personalizzazioni di guida, Pedaliera con acceleratore e freno.

BACKSTROING LIGHT GUN
Pistola con effetto rinculo, pedale per ricarica.

Memory Cards

MEMORY CARD 8MB 120 blocchi
MEMORY CARD 24MB 360 blocchi
MEMORY CARD 72MB 1024 blocchi
disponibili vari colori, controllo digitale.

MEMORY CARD 1MB 15 blocchi, disponibile vari colori.

Hidea
Entertainment

I NOSTRI PRODOTTI LI TROVI PRESSO:

HIDEA INFORMATICA
c/o Centro Commerciale Auchan
Mestre (Ve) · tel. 041.970220

HIDEA INFORMATICA
c/o Centro Commerciale Città Mercato
Bussolengo (Vr) · tel. 45.6767084

MICHIELI SRL
c/o Centro Commerciale Friuli
Tavagnacco (Ud) · tel. 0432.572884

ZAMI SRL
V.le ungheria 60 Udine · tel. 0432.508835

VIDUSSI SPA
Piazza Pico 14
Cividale del Friuli (Ud) · tel. 0432.730051

HARD STORE
Via Cascata 4
Salorno (Bz) · tel. 0471.884826

MEDIAMARKET SRL
Via dei Mille 34 · Rimini · tel. 0541.577778

LOTTO ANNA
Via Roma 31
Canale Cuneo · tel. 0173.979629

SYSTEM 2000 SRL
Via 25 Aprile 68
37054 · Nogara (Vr) · tel. 0442.510533

TUTTOVIDEO
Via Gramsci 43
Carbonia (Ca) · tel. 0781.63633

Michieli

Udine - Viale Palmanova, 217
tel. 0432/528111
fax. 0432/522808
e-mail: hideaent@tin.it

Cercasi agenti-rivenditori
per zone libere
Info Line 0432.528111 r.a.

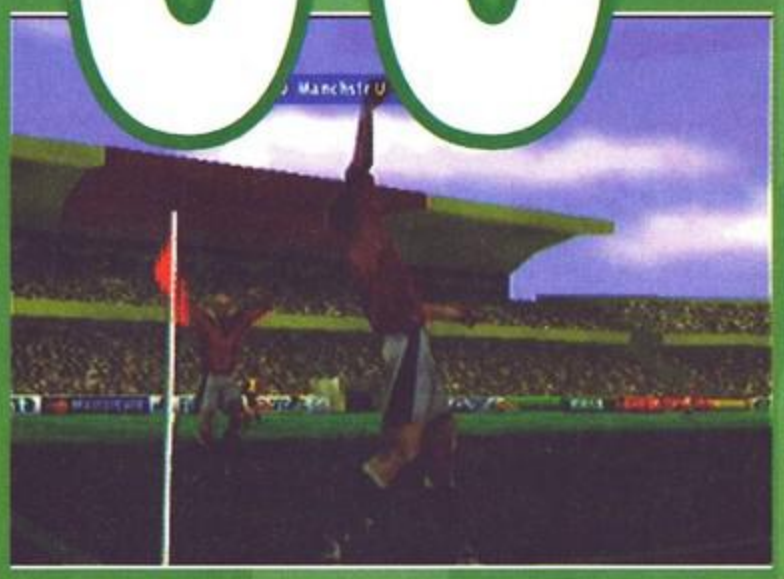
"Manu"

FIFA 99

into	
TITOLO GIOCO	FIFA 99
DESCRIZIONE	IL CALCIO SECONDO EA
GIOCATORI	1-4
CASA SOFTWARE	ELECTRONIC ARTS

La sega continua a tenere il passo con Iss pro non è per niente semplice, anche se l'ottica di partenza dei due è differente.

Come al solito, infatti, EA punta maggiormente con il proprio titolo sulla grafica e sui movimenti dei giocatori in campo (che hanno raggiunto livelli altissimi), oltreché a quantità industriali di squadre, giocatori e statistiche. Il titolo konami, invece, punta di più sulla giocabilità. Una volta chiarite queste differenze, per i pochi che non le avevano già presenti, andiamo subito a parlare del



titolo EA.
Come al solito la quantità di opzioni - sia come tipo di competizione sia come scelta di squadre - è molto vasta: potrete infatti scegliere tra 12 campionati nazionali, sparsi per il mondo (in realtà sono 10 campionati europei più quello americano e quello brasiliano), o una delle 3 coppe europee,

utilizzando in entrambi i casi le squadre che vi hanno realmente partecipato quest'anno. In alternativa, potete crearvi la vostra coppa o il vostro campionato su misura, scegliendo se usare squadre di club (tra quelle che partecipano ai campionati di cui sopra o tra un'altra cinquantina di squadre europee) o nazionali (in una rosa di quarantadue). Abbiamo poi la European Dream League (probabilmente un'anticipazione del progetto di super lega che vorrebbero creare alcuni club europei), dove la scelta è tra le squadre europee più rappresentative. Dulcis in fundo, oltre alla solita amichevole, abbiamo la modalità Golden Goal, una partita amichevole ma senza

cronometro: prima di cominciare si sceglie il numero di reti da raggiungere (da 1 a 10) e il primo ad arrivare a questo obbiettivo vince la partita; mi sembra un'idea carina, che ne dite?
Ovviamente, come da tradizione Fifa, il gioco vi permette di personalizzare al massimo le squadre e i singoli giocatori: potete cambiare il nome e la divisa delle squadre, cambiare il nome e le caratteristiche dei giocatori e, durante le stagioni, potete fare mercato - vendendo e acquistando - se giocate con squadre di club. La grafica dei menu è molto curata e ci si raccapezza abbastanza facilmente tra tutte le opzioni,

accompagnati da una colonna sonora discreta.

Una volta che vi sarete sbizzarriti con tutte queste opzioni e riuscirete finalmente a

giocare, non potrete che notare immediatamente la grafica, di

ottimo livello, e i movimenti dei calciatori, molto curati. Tutto

questo per dirvi che il gioco ha un contorno ottimo, ma che non basta per farne il miglior gioco di calcio esistente. Infatti, manca un po' di sostanza: si sente la mancanza della fluidità di gioco impareggiabile di ISS Pro. E non è poco, perché questo pregiudica parecchio il divertimento. Oltretutto, la personalità dei giocatori, con tutte le caratteristiche presenti in questo titolo, non è così marcata come nella release Konami, dove i

parametri sono in numero molto minore (almeno quelli che vengono mostrati). Si ha quindi l'impressione di avere in campo 11 giocatori simili tra di loro. La grande quantità di

possibili movimenti

effettuabili dai giocatori, sicuramente belli da vedere, rende il gioco meno intuitivo e, di conseguenza, meno giocabile;

sommando tutti questi difetti tra loro ne viene fuori un gioco bello da vedere, ma forse non troppo accattivante. Certo, anche l'occhio vuole la sua parte, ma io con un gioco di calcio voglio divertirmi, quindi se manca quello manca tanto. Con tutte le partite che ho giocato non sono mai riuscito a fare un bel contropiede e trovarmi a tu per tu con il portiere, senza avere

altri giocatori nelle vicinanze. La capacità di difendere il pallone dagli attacchi degli avversari è abbastanza scarsa e difficilmente si riesce a realizzare un'azione prolungata con un solo giocatore, inoltre manca un'indicazione di potenza del tiro e devo quindi presumere che il tutto venga gestito automaticamente. Ma che gusto c'è ad avere Ronaldo in campo se poi non riesce ad andare via in velocità a un difensore qualsiasi? Oppure, a cosa serve mettere in formazione Zidane se poi i suoi passaggi sono come quelli che fa Di Livio?

voti

console

MACCHINA
NINTENDO 64

GRAFICA	95
SONORO	85
GIOCABILITÀ	85
LONGEVITÀ	80
GLOBALE	**85**

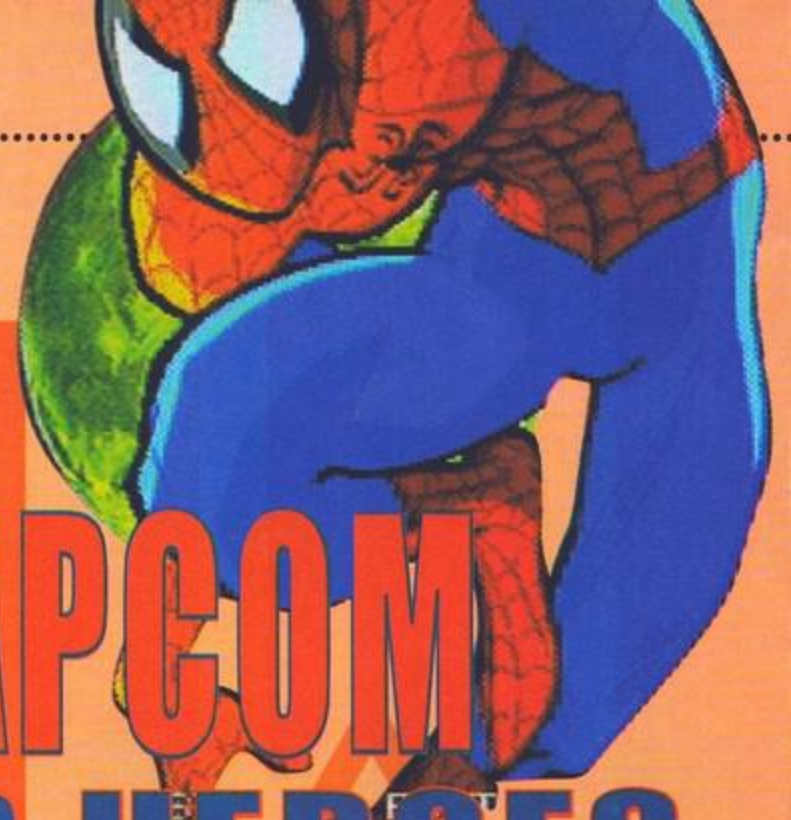
giudizio

L'unione di Fifa e di ISS Pro darebbe probabilmente alla luce il gioco di calcio definitivo. Ma siccome questi sono solo sogni, "accontentiamoci" di quello che abbiamo. Personalmente mi diverto di più con il titolo della Konami, ma è un'opinione, quindi vale quel che vale. Se a voi è sempre piaciuto di più Fifa, allora non rimarrete delusi neanche questa volta.

Sergio "Ray" Porcellini

IMPORT!

MARVEL VS CAPCOM
CLASH OF SUPER HEROES



into	
TITOLO GIOCO	CAPCOM
DESCRIZIONE	MARVEL VS CAPCOM - CLASH OF SUPER HEROES
GIOCATORI	MAZZATE BIDIMENSIONALI
CASA SOFTWARE	1-4

Ciao, io sono il figlio della sorella della madre della zia del cugino di tua nonna. Vengo dal futuro; non dallo stesso dal quale proveniva quell'altro personaggio, ma da una linea temporale differente, in cui le piadine romagnole hanno conquistato Marte per vendicarsi dei pregiudizi dei quali erano vittime e...

Ci manca davvero solo questa. Vi è mai capitato di leggere un fumetto della Marvel? Ma sì, dai, la casa editrice americana che sforna mensilmente le avventure dei supereroi più famosi (Superman e Batman a parte). Se la risposta è si, saprete che le uscite come quella che costituisce l'introduzione a questo articolo non sono poi così rare dalle parti degli X-Men e dell'incredibile Hulk. In effetti, nel corso della propria storia, la Marvel ha creato sempre nuovi supereroi, sempre nuove tracce narrative, trame, sottotrame, avventure più o meno accennate o compiute e via dicendo. Il livello di incasinamento della continuity raggiunto è veramente incredibile. Già da parecchio tempo la cara vecchia Terra è diventata un posto troppo stretto per gli eroi che dovrebbero proteggerla e così ecco svilupparsi tutta una serie di avventure incentrate su dimensioni parallele, futuri più o meno alternativi (ma tutti decisamente grigi) e pianeti extraterrestri vari. Anche se la qualità complessiva non si è sempre rivelata all'altezza delle aspettative, i fan degli inossidabili bambini in calzamaglia continuano imperterriti (almeno in linea di

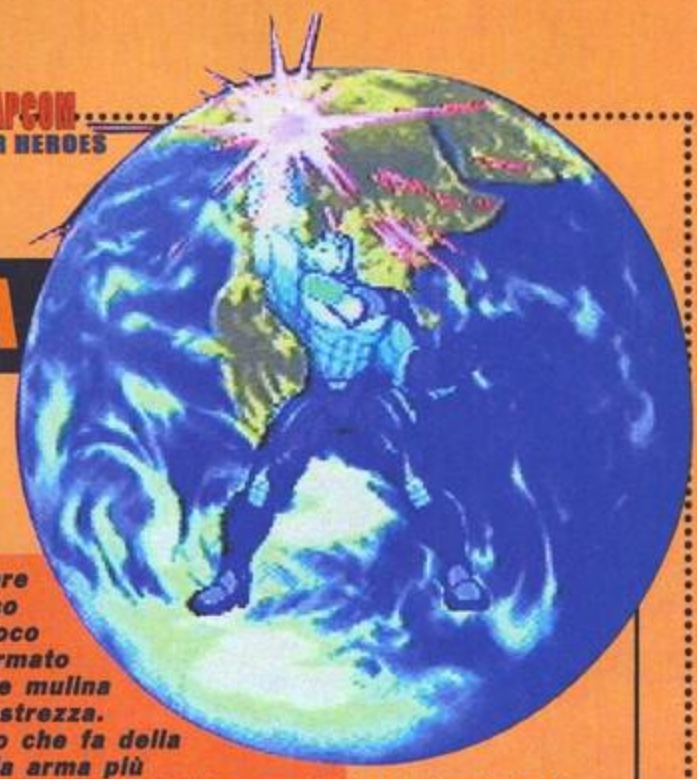
massima) a seguire le avventure dei loro beniamini; avventure che molto spesso si intrecciano fra di loro, con conseguente ulteriore incasinamento della trama e creazione di rapporti tra i membri dei vari gruppi che vengono talvolta lasciati in sospeso (giusto per aprirsi una porta su possibili seguiti). Ovviamente, c'è anche chi non riesce a tenere il filo del tutto e decide di abbandonare queste letture, ma la presenza di uno zoccolo duro di fan sfegatati e l'afflusso di nuove "leve" tra i lettori fa pensare che, dopotutto, alla Marvel sappiano quello che fanno, almeno in linea di massima.
Ora, tra i tanti universi che gli eroi della casa americana hanno esplorato va ad aggiungersi anche quello creato dalla Capcom, che non dovrebbe avere bisogno di presentazioni, almeno su queste pagine. Non è la prima volta, in realtà: già in passato Wolverine e Ryu si erano incontrati per prendersi allegramente a mazzate: è successo in X-Men vs Street Fighter e in Marvel Super Heroes vs Street Fighter (recentemente uscito per Playstation), che costituirono ideali seguiti di X-Men - Children of the Atom, primo picchiaduro ispirato agli eroi Marvel e sviluppato dalla Capcom, messo insieme per cavalcare l'onda del successo che il cartone animato dei mutanti stava avendo in

Giappone all'epoca.
La Capcom è sempre stata famosa per i suoi picchiaduro alla Street Fighter, che, fin dall'uscita del secondo episodio della saga dei mazzuolatori di strada, riesce a realizzare in maniera impeccabile, infondendo in ogni prodotto una profondità nella tecnica di combattimento pressoché ineguagliata. Si può dire che X-Men aprì una sorta di binario parallelo, che riprese alcuni elementi classici del genere aggiungendovi qualche tocco più

“supereroistico”, come la possibilità di scagliare in aria l’avversario e colpirlo ripetutamente al volo durante la caduta, e una spettacolarità delle mosse elevata all’ennesima potenza. Spesso le super combo dei personaggi occupavano tutto lo schermo ed erano pensate appositamente per stupire il giocatore, sia per impatto visivo che per effetti in termini di gioco. Al confronto, le megamosse speciali di Super Street Fighter 2 Turbo sembravano dei banalissimi colpetti. Evoluzione più o meno “naturale” di questo titolo fu la sua parziale fusione con la saga di Street Fighter. Scrivo “parziale” perché le gesta di Ryu e soci proseguirono indipendentemente, mantenendo l’impostazione tradizionale (salvo per l’episodio poligonale) e, a tutti gli effetti, ignorando il fatto che i personaggi (almeno alcuni di essi) apparissero anche nei giochi dedicati agli eroi Marvel. Il che è forse stato un bene, giacché la serie di titoli in cui i supereroi americani la facevano da padrone erano sì dei prodotti di buona qualità, ma puntavano in maniera decisamente evidente sullo spettacolo e sui botti pirotecnici piuttosto che sulla tecnica di combattimento che, nella saga di Street Fighter, restava sempre un bel po’ di gradini più in alto.

E siamo così arrivati a questo Marvel vs Capcom, apoteosi del cross over supereroistico, che ripesca un buon numero di personaggi ideati dalla CAPtive COMmunications (anche decisamente vecchi, come il vetusto e sempre amato Strider) e li mette a fare a botte con i più rappresentativi eroi del Marvel Universe. Troviamo quindi il solito Ryu, l’Uomo Ragno, Mega Man e Capitan America, tutti selezionabili e mazzuolabili a volontà.

La struttura del gioco non si differenzia molto da quella del suo diretto



IN PRIMA LINEA

E ecco l'immancabile rassegna dei personaggi che partecipano all'allegro scambio culturale che ha luogo in questo gioco. Dalle parti della Capcom gli scambi culturali si fanno a suon di mazzate, e quindi mi pare onesto considerare le loro capacità combattive...

CAPTAIN AMERICA. Uno dei decani dei fumetti Marvel. Trattasi di un supersoldato elaborato geneticamente per combattere durante la Seconda Guerra Mondiale. Oltre ad andare in giro con un costume che è un pugno in un occhio, si porta dietro uno scudo che può utilizzare con effetti deleteri. Tra le sue mosse, una specie di Shoryken effettuato con il succitato attrezzo di difesa.

RYU. No, di questo non voglio parlare. Autentico portabandiera della saga di Street Fighter, nonché personaggio più odioso della stessa, arriva con il suo solito repertorio di palle di fuoco, calci rotanti, uppercut volanti e mosse varie. Ma sì, dai, lo conoscete tutti, è il solito raccomandato che subisce un trattamento di favore solo perché dovrebbe essere il protagonista.

SPIDER MAN. Il bacarozzo aracnoide più popolare della storia dei videogiochi è tornato con tutte le sue ragnatele. Anche qui, come già in Marvel vs Street Fighter, sono proprio le ragnatele la sua arma principale, che usa per dondolarsi allegramente sullo schermo e per impiastricciare i nemici. Che schifo!

CAPTAIN COMMANDO. Questo viene da un vecchissimo (e anche piuttosto brutto) picchiaduro a scorrimento della Capcom, nel quale combatteva al fianco di un bambino e di una mummia... Mah! In questo gioco ci rivela la sua identità segreta (ma non ce ne fregava niente) e si esibisce in una serie di colpi altamente pirotecnici. E' veloce e mediamente potente, ma anche un po' fesso.

INCREDIBLE HULK. Questo è incredibile veramente: è grosso, picchia come una bestia, fa un male immenso e spacca tutto. Picchiatelo finché volete, tanto lui continuerà ad avanzare imperterrito. Perderà energia comunque, ma almeno evita lo stordimento derivante dalla centra subita, e non è poco.

CHUN LI. Questa è amata da molti ma, in fin dei conti, è la solita tipa dei picchiaduro, che assomma a un'alta velocità una scarsa capacità di fare danni. Però usarla è sempre divertente: è indubbiamente il personaggio più rapido del gioco e potrete utilizzarla per saltare da una parte all'altra dello schermo senza che il nemico nemmeno se ne accorga.

WOLVERINE. Uno degli X-Men più amati. Non si differenzia molto da come appariva nei giochi precedenti: ricorre sempre agli artigli per affettare il nemico e ha un buon bilanciamento tra forza e velocità. Bellissimo il suo colpo con il quale "scava" nel ventre del nemico con gli unghioni: e bravo Arma X, c'hai proprio dei bei coltellini!

ZANGIEF. Questo è più o meno inutile, ma fa sempre la sua scena. Il classico wrestler alla Street Fighter: grosso, lento, con tante prese deleterie e con tanta stupidità da essere battuto sempre con la stessa mossa. Se riuscite a padroneggiarne le tecniche può fare parecchio male, ma dovrete prima capire come mettere insieme una rotazione di 360° con il pad del Dreamcast...

GAMBIT. Credo sia originario di New Orleans, è un ex ladro e fa parte degli X-Men. Ha l'abitudine di tirare addosso al nemico delle carte da gioco esplosive ed è armato di un bastone che mulina con una certa destrezza. Altro personaggio che fa della velocità la propria arma più pericolosa, ha degli occhietti di brace piuttosto inquietanti.

JIN. Questo me lo sono perso. Nel senso che non so in quale gioco della Capcom compaia. So solo che si porta dietro un robot gigante che lo aiuta nei combattimenti (del tipo: Jin scaglia l'avversario contro il pugno teso del macchinone). E' un avversario piuttosto pericoloso, data la sua capacità di sferrare attacchi distruttivi anche solo con dei semplici pugni e calci.

WAR MACHINE. Credo che sia una nuova versione di Iron Man, ovvero il barattolo volante che dà a un bambascione miliardario la forza di un Bravo Simac. Lento ma potente, si può trasformare in un autentico arsenale mobile con la sua super combo.

MORRIGAN. Una delle signorine di Darkstalkers (o Vampire Savior, che dir si voglia), ha conservato la grande spettacolarità delle proprie mosse speciali, nonché una velocità non indifferente e una potenza d'impatto piuttosto bassa. Sì, va beh, lo sappiamo tutti come vanno queste cose, ormai non ci si stupisce più nessuno.

VENOM. Per un certo periodo è stato il sostituto del costume dell'Uomo Ragno, ma ora si appiccicato a una altro tizio. Si tratta di una creatura simbiotica che può, entro certi limiti, deformare il proprio corpo, rendendolo elastico, trasformandolo in una palo di fauci e via di questo passo.

ROCKMAN. Noto in occidente come Mega Man, è il protagonista di una longevissima saga di platform-arcade della Capcom. Pare sia un robot umanoide e dispone di tutta una serie di gadget relativi, compreso un cane meccanico. Con la propria super combo è in grado di trasformarsi in una specie di mega mech lanciamissili, decisamente una delle mose più spettacolari di tutto il gioco.

STRIDER HIRYU. Protagonista di un vecchissimo (uno dei primi giochi per Megadrive) e pluriosannato platform, il buon vecchio Strider non ha perso lo smalto. E' una specie di ninja, che fa sparizioni e acrobazie varie in giro per lo schermo. Divertente da usare, soprattutto grazie alla spada tanta che si porta dietro, con la quale affetta i nemici.

C'è poi tutta una schiera di personaggi secondari, che vi faranno da alleati e che entreranno in scena solo quando li chiamerete (non potete selezionarli direttamente, né avere un controllo più che minimo sulle loro azioni); ne cito un po' in ordine sparso: Juggernaut, Magneto, Psylocke, Cyclops, Colossus, Thor, Iceman, Rogue, Storm, Jubilee, Anita...

predecessore, ovvero quel Marvel Super Heroes vs Street Fighter che citavo qualche riga più sopra. In breve, all'inizio del gioco potrete scegliere due personaggi tra i quindici disponibili e formare con essi un'accoppiata sperabilmente vincente con la quale farvi strada tra tutti gli altri bambocci, per arrivare allo scontro finale con Onslaught (il cattivo globale di una delle ultime saghe). Durante ogni combattimento controllerete

comunque un solo personaggio; l'altro resterà "in panchina" ad attendere l'apposito comando che gli permetterà di scendere in campo al posto del proprio compagno. Il "panchinaro" potrà recuperare un po' di energia restando fuori dallo scontro. Unica vera innovazione rispetto al vecchio MSH vs SF è costituita dalla presenza di un

terzo personaggio, un cosiddetto "aiutante", che potrete chiamare in vostro soccorso facendogli eseguire una mossa speciale, effettuata la quale, ritornerà nel limbo da cui era venuto. Il personaggio in questione sarà scelto casualmente dal computer all'inizio di ogni partita: in pratica dovrete arrangiarvi con quello che vi verrà dato. Non esistono limiti al numero di volte che potrete chiedere l'aiuto di questo tizio, ma il farlo vi renderà immobili per qualche secondo, di cui il nemico può approfittare per farvi sputare l'anima a suon di centre.

E, più o meno, questo è quanto. Che si può dire di questo titolo? Nel complesso, che è esattamente quello che tutti noi ci aspettavamo fosse: un buon gioco "alla Capcom", realizzato in maniera molto professionale ma anche un po' scontata. Partiamo dalla grafica: sul fatto che sia di buona fattura non ci piove, ma non mi sembra proprio che il Dreamcast si sia dovuto sforzare chissà quanto per ottenerla. Sprite enormi, colori sgargianti, velocità alta, tanto spettacolo e tutte quelle cose che fanno molto Capcom e che siamo abituati a vedere un po' in tutti i giochi in 2d della casa di Osaka. Il sonoro è più o meno sugli stessi livelli: fa bene il proprio lavoro, anche se alcune musichette sono fin troppo irritanti e ripetitive. Anche in questo caso, però, non siamo certo di fronte ai limiti del Dreamcast. Ma forse è proprio il tipo di gioco a non richiedere che la macchina Sega venga spremuta fino in fondo; considerazione magari scontata ma, dopo aver visto l'eccellenza tecnica di Virtua Fighter 3, Sonic e Sega Rally, ci si aspetta sempre qualcosa di incredibile. Il gioco si inserisce nel filone dei picchiaduro "alla Marvel", quelli cioè che prediligono l'aspetto estetico a quello effettivamente combattivo e la cosa non è certo un bene, se consideriamo che è stata annunciata la conversione di Street Fighter Zero 3 per Dreamcast. In ogni modo, questo Marvel vs Capcom riesce comunque a mantenersi su buoni livelli: i personaggi sono molti, le tecniche sono abbastanza varie e fantasiose da invogliarvi a vederle tutte, il livello di difficoltà è calibrato in modo da non essere né troppo facile né

frustrante. Vi verrà voglia di finirlo, ma non ci riuscirete tanto in fretta.

Che altro aggiungere? Se amate il genere, Marvel vs Capcom è un buon gioco, che non vi farà pentire dei soldi spesi per acquistarlo; in ogni modo, se preferite i tecnicismi streetfighteriani alla spettacolarità marvelesca, direi di aspettare la conversione dell'ultimo episodio di SF Alpha. Se invece prediligete i giochi "alla Marvel" o non ce la fate proprio ad aspettare, beh, accomodatevi pure, qui c'è parecchio con cui divertirsi.

voti

CONSOLE

MACCHINA	DREAMCAST
GRAFICA	86
SONORO	86
GIOCABILITÀ	90
LONGEVITÀ	89
GLOBALE	**89**

giudizio

Questa ultima fatica della Capcom è indubbiamente un titolo di buona fattura ma, dal punto di vista tecnico, rende giustizia solo parzialmente alle capacità del Dreamcast. Per quanto riguarda la giocabilità, anche in questo caso siamo sicuramente su alti livelli, ma la profondità di Street Fighter Zero 3 è ben altra cosa. Un gioco che può rivelarsi un buon acquisto per gli amanti del picchiaduro 2d e degli eroi Marvel, ma non vi aspettate un capolavoro assoluto.

DA GLOBAL GAME SI ENTRA DALLA PORTA!

Tuffati nel mondo
global game. Infinite offerte
in un mare di divertimento.
Chiedi l'iscrizione al nostro
fantastico club.
Gratuita il primo mese.

I loghi, i marchi, e le immagini sono dei rispettivi proprietari

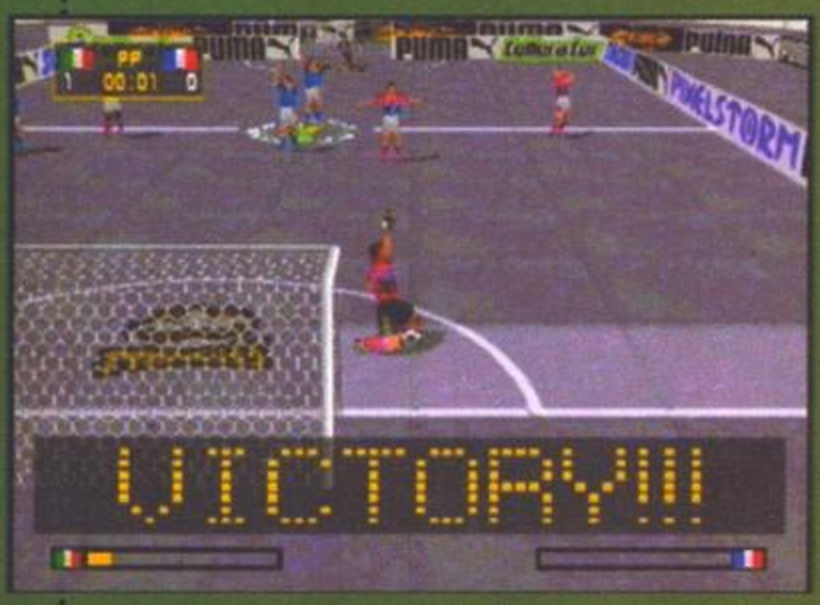
GLOBAL GAME
VIDEOGIOCHI IN FRANCHISING

ENTRA IN GLOBAL GAME. TUTTO UN ALTRO MONDO

Global Game Point di Pistoia. Via Delle Pentole, 4 51100 tel. 0573/508112

"Manu"

PUMA STREET SOCCER



Ma di solito il calcetto non viene chiamato anche calcio a 5? e allora, come mai qui ci sono solo 4 giocatori per squadra?

Questa è la prima cosa che ho notato di questo titolo. Probabilmente questa scelta dipende dal fatto che così il numero totale di calciatori arriva a otto e corrisponde al numero massimo di giocatori supportati dal gioco, ma questa è solo una mia supposizione; può anche essere che volessero farlo così e basta, oppure che aggiungere un altro calciatore per squadra gli creasse dei problemi. Sta di fatto che è come se mi mancasse qualcosa. Ma andiamo con ordine. Già all'accensione l'impressione che ho avuto non è stata delle migliori: il filmato iniziale non mi ha entusiasmato molto, dopo di che mi sono trovato di fronte a menu abbastanza scarsini, sia come aspetto sia come chiarezza d'uso. Provo subito a scendere in campo (forse era meglio dirlo nuovo partito, come se non ce ne fossero già abbastanza!) per capire se è tutta la solita solfa o se invece da qualche parte c'è qualcosa di carino. Una volta giunto alla scelta del campo noto che le immagini che mostrano le diverse possibilità non sono male. Dopo aver deciso dove

info	
TITOLO GIOCO	PUMA STREET SOCCER
DESCRIZIONE	CALCETTO
GIOCATORI	1-8
CASA SOFTWARE	SUNSOFT

in un altro modo: magari qualcuno può pensare che voglia presentarmi come candidato alle prossime elezioni europee o che voglia fondare un

calcetto il primo piano di una Lamborghini?), anche se alcuni particolari non sono proprio curatissimi.
E finalmente eccoci pronti a giocare: la grafica è decente, i movimenti dei giocatori sono sufficientemente fluidi, mentre, a livello di IA, non sono il massimo né i vostri compagni, né gli avversari. Avete la possibilità di scegliere tra 32 squadre nazionali e potete disputare, oltre alla

giocare pigio un tasto a caso, per cercare di confermare la mia scelta, ed ecco che parte un filmato in grafica 3D che mi mostra l'ambiente circostante il campo su cui mi appresto a

giocare. Ho avuto modo di guardare con attenzione tutti i filmati relativi ai vari campi (al porto, all'aeroporto, in un parcheggio, nel mezzo di un incrocio, nel parco e il campo bonus) e devo dire che non sono malvagi, anche se ogni tanto ci sono cose che non centrano assolutamente niente (per esempio, cosa centra con il

solita amichevole e alla sfida a rigori, un campionato a 16 squadre con girone all'italiana, una coppa a 32 squadre a eliminazione diretta oppure la coppa del mondo (che funziona

PUMA STREET SOCCER

come i mondiali di calcio veri e propri: prima fase a gironi e seconda a eliminazione diretta). Ogni squadra dispone di tre tattiche, che possono facilmente essere selezionate durante il gioco, e che variano a seconda della squadra che state usando. Teoricamente si potrebbe anche cambiare la formazione che userete durante la competizione e, forse, anche dare un ruolo ai vari giocatori; ma il tutto è soggetto a conferma, visto che questa parte di menu nella beta che avevo a disposizione non era stata implementata.
Così come per errori del programma non ho potuto vedere cosa sia la modalità super stars del menu principale. Il gioco presenta i soliti tre livelli di difficoltà, che non mi sono sembrati calibrati benissimo, tanto più che in ognuno c'è un metodo quasi scientifico per riuscire a segnare (non ve lo dico, altrimenti che gusto c'è?).

voti

console

MACCHINA
PLAYSTATION

GRAFICA	80
SONORO	70
GIOCABILITÀ	75
LONGEVITÀ	70
GLOBALE	**75**

giudizio

Una buona idea non sempre è sufficiente per fare un buon gioco: siamo sulla strada giusta, ma i difetti da correggere ci sono. Certo, questo è un gioco di calcetto, ma comunque come termini di paragone abbiamo giochi di calcio che sono tutto un altro mondo.

console

VIA GORIZIA, 1/A VICENZA
TEL. 0444/326.362
FAX 0444 540.657
EMAIL DOMINIO@PROTEC.IT

DOMINIO
TI PORTIAMO IN ALTRI MONDI

JOYSTICK fun

VIA LORENTEGGIO, 38 MILANO
TEL 02 48952821 FAX 02 48952819
EMAIL JOY.FUN@FLASHNET.IT

REGALATI IL FUTURO

CD ROM

PSX 2

Dreamcast

PSX

N 64

Anche quest' anno,
direttamente sulla tua TV,
tutte le novità
e le anticipazioni in video
dei VIDEOGIOCHI
della PROSSIMA STAGIONE

NON ASPETTARE, PRENOTALA ORA!

TUTTI I MARCHI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

JOYSTICK fun

DOMINIO
TI PORTIAMO IN ALTRI MONDI

02 48952821 0444 326.362

Sergio "Ray" Porcellini

Warzone 2100

into

TITOLO GIOCO
WARZONE 2100

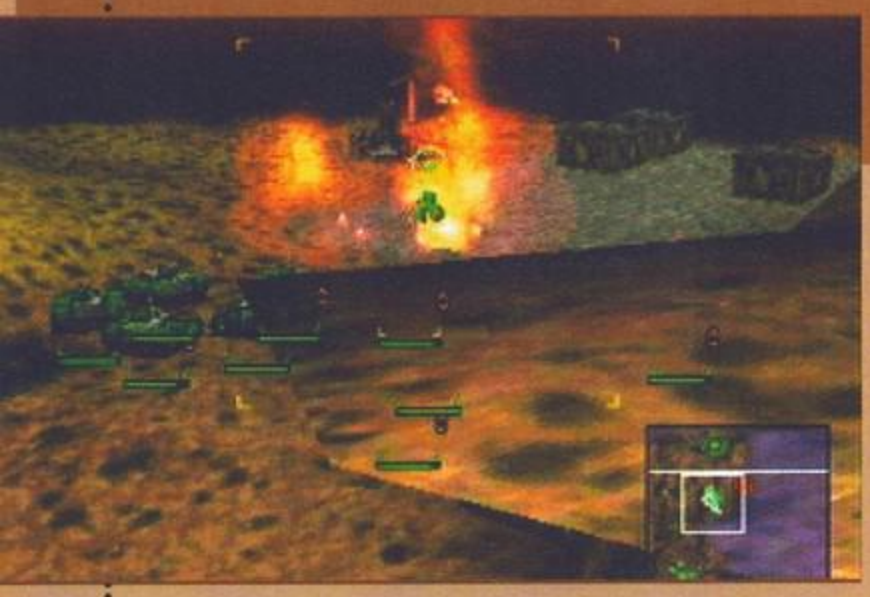
DESCRIZIONE
MAZZATE STRATEGICHE IN TEMPO REALE

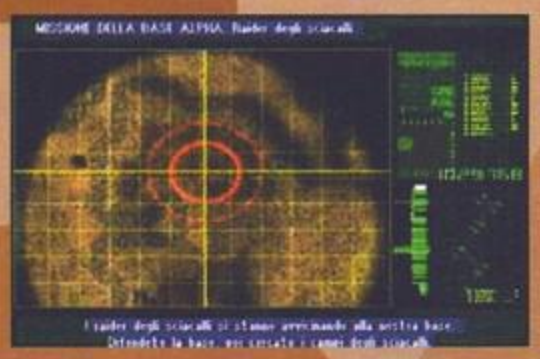
GIOCATORI
1

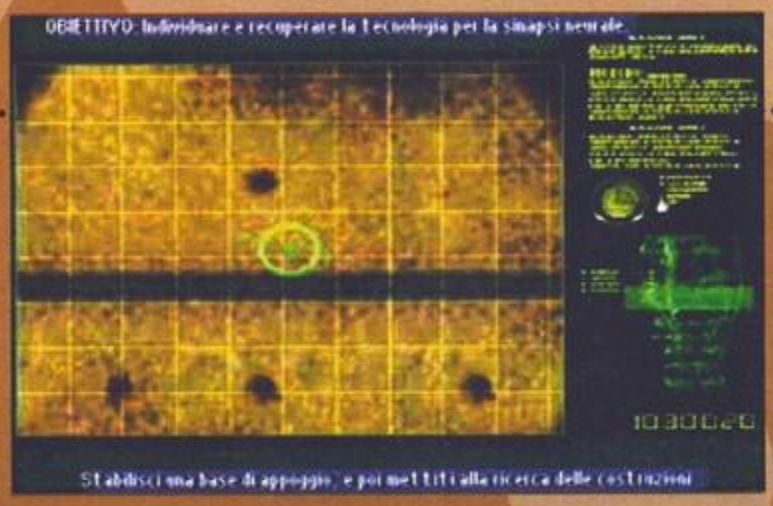
CASA SOFTWARE
EIDOS

Che bei tastini colorati! Chissà a cosa servono? Questo qui rosso è proprio carino, proviamo a premerlo. Booom!

La gente non ha speranza. Da sempre gli autori di fantascienza cercano di immaginare come potrà mai essere il futuro più o meno prossimo del nostro pianeta e la tendenza che va maggiormente di moda è indubbiamente quella volta al pessimismo più esasperato. Si tratta di un modo di vedere che trova sfogo un po' in tutti i generi di mezzi di comunicazione: dai film ai libri, dai fumetti ai cartoni animati (avete presente i vari Mad Max, Kenshiro, racconti cyberpunk vari e compagnia bella?). Secondo me è solo un espediente narrativo per mettere i protagonisti in situazioni dall'alto potenziale avventuroso, ma è indubbio che quello che succede al mondo non faccia ben presagire per il futuro: non solo le guerre sono una drammatica realtà quotidiana (purtroppo, più che mai attuale in questo periodo); anche i disastri ecologici causati dall'uomo stesso non possono che mettere la specie alla quale apparteniamo in una condizione sempre più preoccupante. Non molto tempo fa andavano di moda le storie alla "The Day After", ovvero quelle narrazioni in cui un'umanità reduce da un conflitto nucleare su larga scala si trovava a dover affrontare un ambiente ormai divenuto ostile, oltre alle solite bande di predoni e assalitori senza scrupoli. Proprio in questo prolifico filone, che ha avuto la sua massima apoteosi nei film del succitato Mad Max (a sua volta ispiratore di Kenshiro), si inserisce il







background narrativo che fa da sfondo a questo ultimo prodotto realizzato dai Pumpkin Studio e distribuito dalla Eidos (che, per la cronaca, si occupa anche della diffusione dei giochi della Crystal Dynamics). Stavolta, però, a causare il disastro nucleare non è una guerra più o meno voluta, bensì un incidente. Secondo l'ambientazione di Warzone 2100, infatti, nel 2080, in seguito a una serie di guerre, viene fondata un'agenzia di difesa nordamericana con lo scopo di proteggere gli Stati Uniti da eventuali attacchi nucleari. Pochi anni dopo, però, alcuni dei sistemi informatici utilizzati da questa organizzazione vanno in avaria e fanno partire delle testate nucleari contro tutte le maggiori città del globo. La risposta delle nazioni attaccate è prevedibile, e ha così luogo la solita "fine della civiltà così come la conosciamo", tanto cara agli autori di fantascienza catastrofica. In seguito alla tragedia, un gruppo di sopravvissuti si unisce in un'organizzazione chiamata "Project", volta al recupero delle tecnologie dell'epoca precedente, e inizia a occupare le vecchie basi militari, nella speranza di riuscire, grazie alla scoperta di manufatti risalenti a prima del collasso, a ricostruire un mondo migliore. In questo contesto si colloca dunque Warzone 2100, che si presenta come un wargame strategico in tempo reale; uno di quelli resi famosi (almeno in questi ultimi tempi) da Warcraft, dal relativo seguito e da Starcraft, giochi ai quali, per la verità, questo titolo dei Pumpkin Studios si ispira in maniera decisamente evidente. Non che questo sia un male, dopotutto: chi già ha dimestichezza con i titoli Blizzard non farà alcuna fatica a capire come destreggiarsi tra i comandi di Warzone 2100; tanto più che i programmatori si sono sforzati di inserire alcuni elementi innovativi, che dovrebbero dare al loro prodotto un maggiore

spessore. Ma vediamo di ricapitolare la situazione, per coloro che non conoscessero Warcraft e i suoi discendenti. Tramite il joypad voi controllate un puntatore, che compare sulla schermo e che vi consentirà di selezionare i soldati e gli edifici in vostro possesso, per dare loro degli ordini (agli edifici? NdAndrea). I cosiddetti "soldati" sono, molto semplicisticamente, suddivisibili in due categorie: i combattenti e i lavoratori. I primi sono i

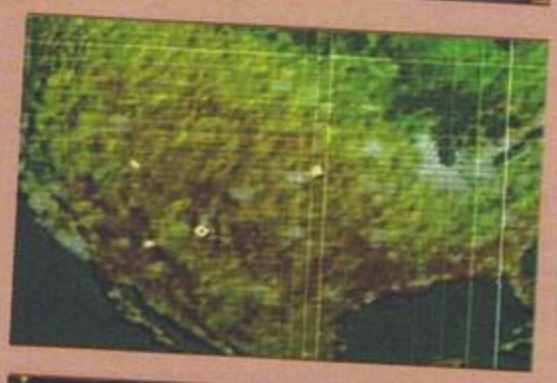
guerrieri veri e propri, ovvero mezzi che userete per dare battaglia al nemico e che manderete a lottare contro gli assalitori o a conquistare posizioni avverse; i secondi sono invece quelli che vi consentiranno di costruire gli edifici di cui sopra. Le due tipologie sono strettamente correlate: per esempio, non potrete certo costruire carri armati se i "lavoratori" non metteranno prima insieme una fabbrica apposita. Le fabbriche non sono ovviamente gli unici edifici a vostra disposizione: tra i molti possiamo citare gli indispensabili tralicci (necessari per estrarre il petrolio da apposite zone; il petrolio è un po' la vostra carta moneta, dato che sarà convertito in "energia" utile per costruire qualsiasi cosa), i generatori (senza i quali i tralicci non funzionano) i centri di ricerca (che vi permetteranno di venire in possesso di tecnologie utili ad accrescere la potenza dei vostri mezzi e/o a crearne di nuovi). Ne consegue che le caratteristiche dei "combattenti" che potrete produrre dipenderanno dagli edifici a vostra disposizione e

apposita (be', ci potete arrivare anche da subito, ma non è che serva a molto), grazie alla quale potrete decidere di progettare un nuovo mezzo. Dovrete decidere quale chassis di base utilizzare, quale sistema di locomozione (ruote o cingoli), se renderlo un combattente o un lavoratore e, in ciascuno di questi ambiti, come equipaggiarlo esattamente. Una volta completato il progetto, potrete produrre il veicolo in presso le fabbriche, per crearne altri parimenti abili senza che debbano sottoporsi a uno scontro. Da notare anche la possibilità di assegnare degli ufficiali alle unità al vostro comando, in modo da migliorarne le caratteristiche. Inoltre, potrete dare ai vostri soldati delle direttive di comportamento generali, per esempio come amministrare il proprio fuoco, a che punto del combattimento ritirarsi, cosa fare se il nemico fugge (inseguire o mantenere la posizione) e via dicendo.

E come si presenta dal lato tecnico? Be', nel complesso direi bene. L'uso dei colori è buono, gli sprite - nonostante le piccole dimensioni - sono facilmente distinguibili e il tutto presenta un discreto livello di dettaglio.

dalla scoperte che avrete compiuto, oltre che da eventuali progetti che avrete messo insieme. Infatti - e questa è la prima innovazione rispetto, per esempio, a Starcraft - avrete la possibilità di crearvi dei mezzi "customizzati" in relazione alle conoscenze che possedete in un determinato momento. All'inizio del gioco, tramite le fabbriche, potrete costruire solo i normali veicoli da lavoro e dei carri armati piuttosto deboli. Man mano che scoprirete nuove armi o strumenti assortiti, però, accederete a una schermata

questione grazie alle solite fabbriche.
Altra innovazione rispetto ai giochi della Blizzard è la possibilità di accrescere l'esperienza sul campo dei propri soldati tramite il combattimento. Man mano che sopravvivranno agli scontri con il nemico, infatti, i vostri mezzi guadagneranno dei "punti esperienza", che conferiranno loro una maggiore abilità nel tiro (come accade in tutti i Civilization, ndAndrea). Eventualmente, i mezzi che hanno già raggiunto un certo livello di esperienza possono essere "riciclati"



L'unico difetto è la ripetitività della grafica: poiché il gioco si svolge su di un pianeta desertico, non risulta certo molto varia. Il sonoro è anch'esso di buona fattura complessiva, anche se un po' ripetitivo (come accade praticamente in tutti i giochi che richiedono di rimanere nello stesso livello per parecchio tempo); a ogni modo, fa il proprio dovere, benché gli effetti potessero essere curati meglio. Il gioco è un po' il classico Warcraft, con tutti i pregi e i difetti che questo comporta. Cominciamo dai primi: l'immediatezza innanzitutto, che permette anche a chi non ha mai giocato con un wargame di prendere confidenza con i comandi in un tempo relativamente breve. Inoltre Warzone 2100 ha quel feel che già fu del capolavoro Blizzard, che coinvolge il giocatore e lo spinge a tentare sempre nuove missioni. D'altra parte, una tale struttura si porta inevitabilmente dietro anche alcune pecche. La più scontata è senz'altro costituita dai tempi d'attesa, mediamente lunghi. Sono noiosi, certo, ma è un difetto che tutti gli wargame in tempo reale e i gestionali su larga scala si portano dietro. Capisco che non sia divertente aspettare immobili che la vostra fabbrica produca abbastanza mezzi da schiacciare l'avversario, ma, d'altra parte, chi compra questo genere di giochi sa a cosa va incontro. I nemici, benché abbastanza attivi e creativi (nel senso che vi attaccano con una certa frequenza e sfruttando la conformazione del terreno a proprio vantaggio), sono comunque vulnerabili alla Tattica d'Assalto Porcellini, che tante vittorie mi ha portato sia in Warcraft 2 e in Starcraft sia in Warhammer 40K (seconda edizione). In pratica, stabilite delle postazioni di difesa avanzate, armate meglio che potete, e aspettate che nelle retrovie si prepari l'artiglieria pesante, con la quale potrete muovervi verso il nemico. L'avversario, già seriamente danneggiato per essere passato attraverso la prima linea di fuoco, sarà pronto a subire il colpo di grazia dai vostri pupilli che avrete inizialmente mantenuto in posizione arretrata. Non spaventatevi, non è poi così difficile.

Warzone 2100 vanta delle innovazioni indubbiamente interessanti, ma non accompagna queste novità con un aumento dell'abilità strategica degli avversari. Tuttavia, bisogna ammettere che Warzone 2100 ha delle indubbie qualità, che gli permettono di essere annoverato tra i giochi dalla buona fattura complessiva. Non è un capolavoro assoluto, ma sarà un acquisto di cui gli estimatori degli strategici in tempo reale non si pentiranno. Mi sento perciò di consigliarlo a chi ha già amato Warcraft e i suoi seguiti e a chi ha sempre ritenuto i wargame troppo difficoltosi, che troverà motivo di ricredersi.

votti

MACCHINA

PLAYSTATION

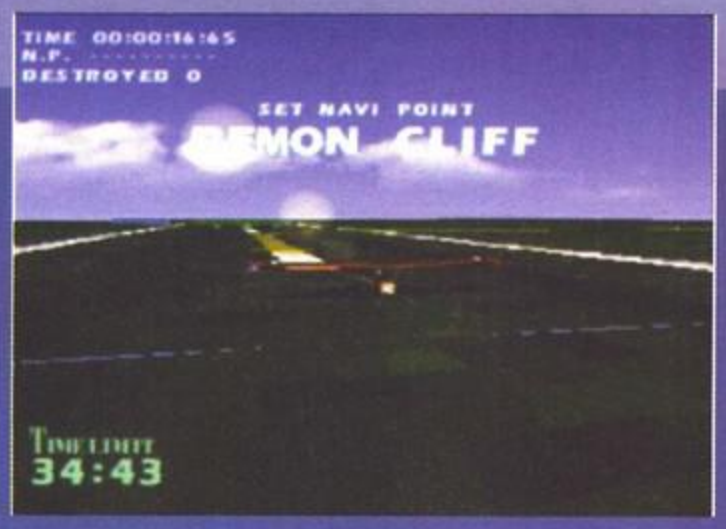
GRAFICA	87
SONORO	87
GIOCABILITÀ	88
LONGEVITÀ	91
GLOBALE	**87**

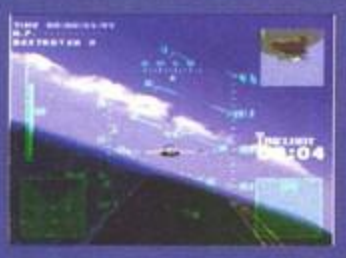
giudizio

Questo Warzone 2100 è senz'altro un gioco riuscito, che riesce a rendere semplice un genere proverbialmente ostico come il wargame. Indubbiamente deve molto a Warcraft e compagnia, serie di titoli dalla quale riprende i pregi e, purtroppo, anche i difetti. Ciò non toglie che chi ha già amato i giochi strategici della Blizzard potrà trovare in questo titolo della Eidos parecchi motivi per giocare a lungo.

Matteo Leccardi

WING OVER 2





Air Combat incontra Gran Turismo

TITOLO GIOCO	**WING OVER 2**
DESCRIZIONE	**VOLERE VOLARE**
GIOCATORI	**1**
CASA SOFTWARE	**BELUGA - JVC**

Ok, gente, calma. Lo so che nel titolo avete letto il nome di un gioco che è sacrilego nominare invano, ma non lasciatevi prendere dalle convulsioni, non hanno trasformato IL gioco di guida per PSX in un simulatore di volo per cui calmatevi, respirate a fondo e leggete con attenzione le prossime pagine. Il catalogo Playstation ha raggiunto ormai dimensioni ciclopiche; le produzioni si susseguono a ritmo incessante, vengono esplorati tutti i generi possibili e i programmatori di mezzo mondo lavorano incessantemente per riuscire a spremere tutta la potenza di calcolo dell'hardware Sony. Eppure questo quadro, apparentemente così vitale e ricco di sorprese, non riesce a lasciarmi tranquillo; l'abbondanza di titoli che ogni mese approdano sugli scaffali è spesso composta da prodotti di dubbio valore e la mediocrità incomincia a essere l'elemento caratteristico di troppi giochi. Inoltre l'esplorazione dell'universo videoludico ci ha portati fino ai suoi limiti estremi, causando l'intasamento di alcuni generi e l'arrivo di altri che fino a oggi erano (giustamente) relegati a differenti sistemi di gioco; il tutto con una potenza di calcolo che ormai non è più in grado di competere (almeno in termini di calcolo puro), non solo con le console più recenti ma anche, e soprattutto, con quei mostruosi mangia-bit che sono gli attuali PC dotati di acceleratore grafico. Certo all'orizzonte si profila il radioso futuro di Playstation 2 (o come diavolo si chiamerà) ma è un futuro ancora molto lontano e che, secondo il mio modesto e inutile parere, avrà i toni più una 'evoluzione' che di una 'innovazione'. Affermazione che trova parziale riscontro nell'annuncio della compatibilità dell'attuale software e hardware con la nuova console e nello slittamento di molti seguiti illustri (c'è davvero bisogno di fare qualche nome?) sulla futura piattaforma a 128 bit. In queste 'visioni di fine millennio', il titolo oggetto di questa recensione si inserisce in una maniera alquanto singolare; anzi a pensarci bene, non si inserisce proprio, sembrando un gioco proveniente dal passato, in un momento in cui la PSX muoveva

UN MISSILE PER TUTTE LE STAGIONI

Qui di seguito trovate l'elenco di tutti i gingilli che potrete utilizzare nelle diverse missioni. Come potete vedere la differenziazione è quasi minima, ma per alcuni obiettivi la scelta di una bomba rispetto a un altra o di un Maverick rispetto a un Helifire farà la differenza tra una grande vittoria e un sicuro fallimento.

- *AIM-9L/M = Sidewinder : Missile aria-aria a corto raggio*
- *AIM-7 = Sparrow : Missile aria-aria a medio raggio*
- *AIM-54 = Phoenix : Missile aria-aria a lungo raggio*
- *AGM-114= Helifire : Missile aria-terra a corto raggio*
- *AGM-65 = Maverick : Missile aria-terra a medio raggio*
- *AGM-84E : Missile aria-terra a lungo raggio*
- *AGM84 = Harpoon : missile anti-nave*
- *MK-81 : Bomba da 113 Kg*
- *MK-82 : Bomba da 227 Kg*
- *MK-83 : Bomba da 454 Kg*
- *MK-84 : Bomba da 908 Kg*
- *MK-46 : Siluro*

I suoi primi passi e cose come Gran Turismo o Final Fantasy VII esistevano solo nelle menti dei loro creatori. Tutto questo per dire che Wing Over 2 ha il sapore delle vecchie cose di una volta e, se per la roba da mangiare questo di solito significa il ritorno a tradizioni alimentari sane e genuine, per un videogioco non è certo una bella cosa da dirsi; ma andiamo con ordine.
Sviluppato da Beluga per JVC, Wing Over 2 è un simulatore di volo parecchio lontano dallo stile a cui prodotti come Air Combat (di cui è in arrivo un terzo capitolo dalle interessanti premesse) ci hanno abituato. Come avete letto nel titolo, infatti, il gioco si presenta più come una scuola di volo che un ufficio di reclutamento per mercenari, e proprio qui sta l'aggancio con il pargolo di Yamauchi-san. In Wing Over 2, un buon 80-90% dei nostri svolazzamenti ci vedrà impegnati in una serie di prove che ci permetteranno di conseguire brevetti di grado sempre più elevato, fino all'agognato riconoscimento di 'pilota professionista'. Per chi non avesse capito niente di quello che ho appena scritto (me compreso), è sufficiente che abbia in mente il sistema di patenti che tante ore ci ha tenuto impegnato in Gran Turismo. Devo dire che a un primo approccio ero abbastanza ingolosito da un tale sistema di gioco, che si presentava come una ventata d'aria nuova dopo mesi passati ad annientare eserciti nemici o a bordo di qualche bolide da 500CV. Ma gran parte del mio entusiasmo è stato ridimensionato dalla doccia fredda che mi sono beccato una volta accesa la console. Dopo un'intro che mi limito a definire spartana solo perché oggi c'è il sole e sono di buon umore, ci si trova davanti ai menu di gioco; anche qui, la situazione non è certo migliore. Le varie schermate che ci accompagnano nella navigazione sono decisamente spoglie e i tizi con cui dovremo interagire sono rappresentati da figure statiche disegnate in maniera alquanto approssimativa. Dialogando con la receptionist della base, comunque, scopriamo che per accedere alle sessioni di volo dobbiamo sborsare un bel po' di pecunia e che oltretutto bisogna farlo in anticipo; ma te guarda che mondo crudele, tutti attaccati a 'sti benedetti soldi, mah! Comunque l'idea è buona e dal mese prossimo mi farò pagare prima di scrivere le recensioni... anche se qualcosa mi dice che la trovata non entusiasmerà Alex [un veggente. NdAlex]. Tornando a noi, dicevamo che per pagare i nostri voli dovremo in qualche modo racimolare un po' di grana e per farlo, all'interno della base, troveremo un ufficio che ci procurerà qualche lavoretto part time come 'pony express con le ali'; così a bordo del nostro tanto simpatico quanto lento Cessna andremo, di volta in volta, a consegnare alcuni materiali al faro dell'isola, a portare in giro un gruppo di turisti o a cercare i resti di un aereo precipitato nelle vicinanze. Interessante; peccato che per completare queste missioni sia sufficiente impostare la rotta sulla strumentazione di bordo e poi stare quattro o cinque minuti ad aspettare che l'aereo arrivi a destinazione. Vi lascio immaginare il grado di divertimento e coinvolgimento quando, al posto del Cessna, si sceglie l'ultraleggero che, con la sua velocità da 'gatto di marmo', costringe a stare davanti a un schermata azzurra per minuti e minuti senza che accada niente: semplicemente terribile. Si potrebbe obiettare che in questo modo, uno si può godere un po' il panorama, ma prima di fare un'affermazione tanto azzardata si deve tener presente che le nostre missioni si svolgono sempre e solo sull'isola (o nelle zone di mare che la circondano) in cui si trova la base e che per sorvolarla tutta (e sottolineo tutta) bastano una quindicina di minuti di volo. Come se non bastasse il motore grafico che muove il gioco è piuttosto

COM'È DURA L'AVVENTURA

WING OVER 2

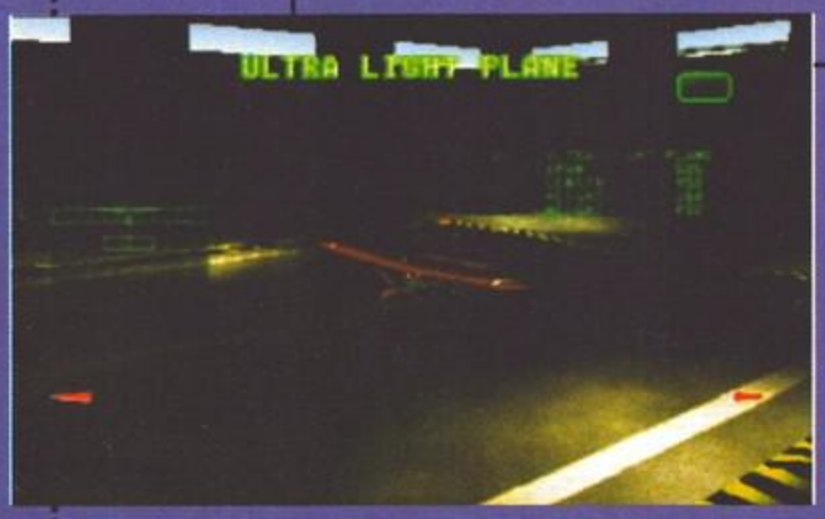
Ed ecco qua, una per una, tutte le prove che dovremo superare per ottenere il brevetto finale. Come vedete la maggior parte delle missioni si concentra sulle manovre fondamentali, sul corretto uso della strumentazione di bordo e sulle principali 'figure'. A questi voli d'addestramento vanno sommati quelli per racimolare un po' di grana e quelli prettamente bellici accessibili una volta ottenuto completato l'esame di fine corso. In totale, quindi, l'intero gioco si compone di 20 missioni differenti.

I livello
1. *Volo in quota, ascesa, discesa*
2. *Virata a sinistra e a destra*
3. *Rullaggio, decollo, stallo del motore, ripresa da uno stallo*
4. *Atterraggio*
5. *Esame finale del I livello*

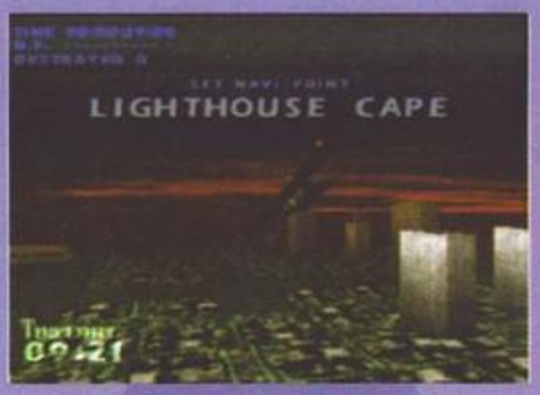
II Livello
1. *Navigazione*
2. *Atterraggio mediante l'utilizzo del sistema di atterraggio strumentale*
3. *Volo a bassa quota*
4. *Esame finale del II livello*

III Livello
1. *Loop e Tonneau*
2. *Immelmann e mezza S*
3. *Otto cubano*
4. *Esame finale del III livello*

IV Livello
- *Addestramento per il combattimento aria-aria 1*
- *Addestramento per il combattimento aria-aria 2*
- *Addestramento per il combattimento aria-terra*
- *Esame finale del IV livello*
- *Esame per ottenere il brevetto di pilota professionista*



lacunoso e carente sotto molti punti di vista; come prima cosa la sensazione di velocità è decisamente bassa e non aumenta certo il coinvolgimento. Inoltre l'aggiornamento dello schermo è appena al di sopra della sufficienza, fine ottenuto riducendo eccessivamente l'orizzonte visivo con un risultato a dir poco deludente, a cui bisogna aggiungere lo sgradevole effetto con cui le texture vengono 'appiccicate' sugli elementi del paesaggio. Risoluzione ultra bassa, pixel grossi come gli gnocchi di mia nonna e un design dei veicoli curato, ma poco definito, completano un quadro ben poco esaltante. Le musiche che ci accompagnano nel corso delle nostre missioni si assestano su una stiracchiata sufficienza, a fronte di qualche motivetto abbastanza orecchiabile e d'atmosfera, sparpagliato in mezzo a molti brani comunque privi di personalità; giudizio negativo anche per gli effetti sonori, con le tonalità scoppiettanti e poco realistiche dei motori dei velivoli. Eppure, come potete vedere anche dalle valutazioni numeriche, Wing Over 2 riesce comunque ad avere un giocabilità discreta; questo perché, al di là della realizzazione tecnica, la curva di apprendimento è stata distribuita davvero bene e le sezioni di briefing sono molto chiare e dettagliate. Inoltre il modello fisco che descrive il comportamento dei mezzi è molto realistico e permette realmente di capire come un vero aereo si comporti; basti citare come il dimenticarsi il carrello abbassato, faccia davvero cambiare la risposta ai comandi e come l'atterraggio sia davvero una delle parti più complesse di tutto il volo. Ma non solo; anche le condizioni meteorologiche sono state ben implementate; nei pressi di una scogliera si deve tener conto delle possibili correnti ascensionali e in fase di atterraggio bisogna comunque cercare di compensare le spinta laterale del vento. Chi avrà la costanza (e la bravura) di completare tutti il percorso di formazione, potrà poi ottenere accesso diretto all'hangar e quindi a un bell'F16 (ma non solo) e alle relative missioni puramente belliche (una di queste, per esempio, consiste nello scortare in porto una nave e abbattere gli apparecchi nemici). Tirando un po' le somme, direi che questo Wing Over 2 è, ahimè, un'occasione sprecata: le idee di fondo erano, se non proprio innovative, quantomeno attraenti e sviluppate intorno a una giocabilità degna di tale nome. Purtroppo questi due soli elementi non sono sufficienti per tenere in piedi un titolo che viene affondato da una grafica al di sotto delle decenza, da un commento sonoro poco coerente e da una longevità troppo legata alla pazienza del giocatore.



voti

console

MACCHINA	PLAYSTATION
GRAFICA	59
SONORO	62
GIOCABILITÀ	80
LONGEVITÀ	76
GLOBALE	**69**

giudizio

Di simulatori di volo su PSX non è che ne escano tutti i giorni (se per quello neanche per le altre console), ma Wing Over 2 c'è la mette tutta per nooon farcela. La grafica è ai minimi storici, la colonna sonora è fuori luogo e la longevità è soggetta ad alti e bassi abbastanza preoccupanti; eppure l'interessante sistema di apprendimento, graduale e ben calibrato, non mancherà di divertire chi cerca prodotto simile a quello dei cugini PC o un gioco tutto sommato 'alternativo'

IL PASSATEMPO

Il più grande assortimento di videogames per PSX-PC-N64

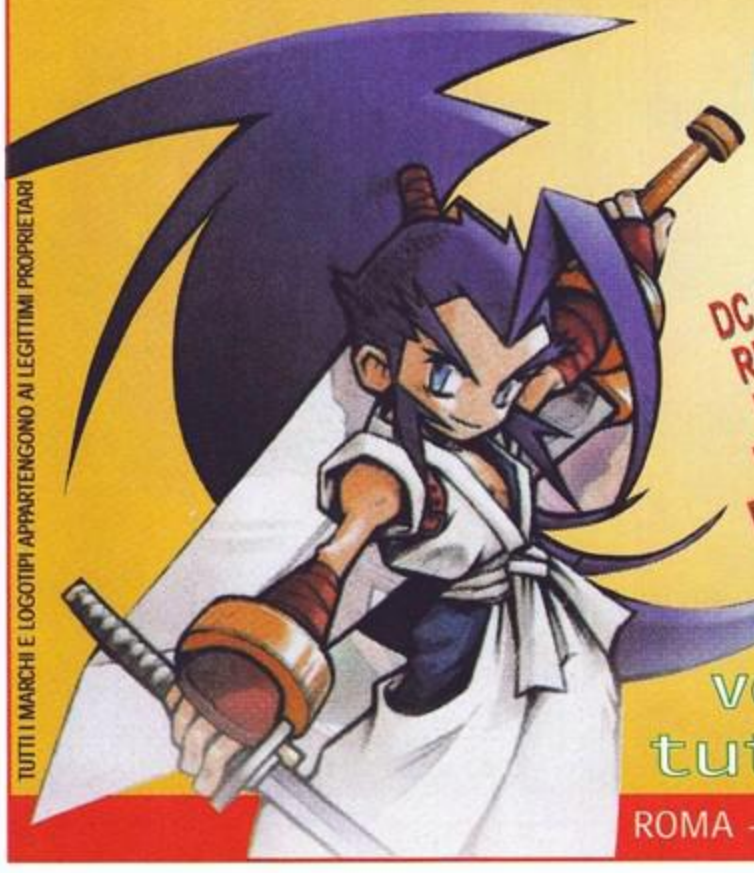
PlayStation

NINTENDO64

VENDITA USATO E PERMUTE

IMPORTAZIONE DIRETTA JAP-USA
ARRIVI SETTIMANALI

PLAYSTATION
DUAL SHOCK £. 249.000



DC POWER STONE £. 119.000
RED LINE RACER £. 139.000
DC SEGA RALLY £. 129.000
DC AERO DANCING £. 119.000
DC HOUSE OF DEADZ £. 199.000

LEGEND OF LEGAIA	£. 119.000
SILENT HILL	£. 119.000
MACROSS 2	£. 139.000
FINAL FANTASY VIII	£. 149.000
FISHERMAN'S BAIT	£. 115.000
WINNING ELEVEN FINAL. V.	£. 139.000
THE KING OF FIGHTER 98	£. 139.000

E TANTE ALTRE NOVITA'

DREAMCAST £. 590.000

vendita per corrispondenza in
tutta italia consegna in 24 ore

ROMA - VIA ALESSANDRO CRUTO, 22-24 - Tel. 065578688 - Fax 065573108

TUTTI I MARCHI E LOGOTIPI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

ENTRA ANCHE TU NEL MERAVIGLIOSO MONDO DEI VIDEOGIOCHI

Lollipop

DREAMCAST
ULTIME NOVITÁ

VENDITA PER CORRISPONDENZA

Noleggio e vendita videogiochi e accessori

Via della Resistenza, 19/A - Loc. Ca' Di sola
Castelvetro di Modena - Tel./Fax 059/702235

GIOCHI PLAYSTATION
E SATURN DA LIRE 30.000

CONSOLLE E GIOCHI USATI
A PREZZI IMBATTIBILI

PERMUTIAMO IL VOSTRO USATO
(Anche il tuo vecchio 8 Bit)

Vasto assortimento Titoli:
NINTENDO 8 BIT - SUPERNINTENDO-GAME BOY
MASTER SYSTEM-MEGA DRIVE-MEGA CD-32 X-GAME GEAR
NINTENDO 64-PLAYSTATION-SATURN-NEO GEO-3DO

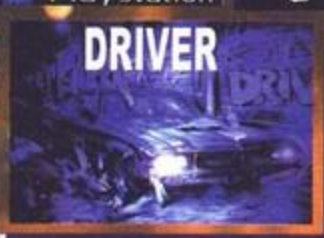
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA - TELEFONARE ALLO 011/682.26.35 - Fax 011/606.89.85

STAI PER APRIRE UN NUOVO PUNTO VENDITA? CONTATTACI AL PIÙ PRESTO

Amici del Gioco
Moncalieri • Torino
Corso Roma, 48
• tutti i prodotti sono coperti da garanzia
• PERMUTA E VENDITA DELL'USATO

IMPORTANTE!!! per tutti i titoli telefonare allo 011.606.89.19

NINTENDO 64
Disponibili più di 100 titoli. Telefonare



VISITA NELLA TUA CITTÀ I NOSTRI POINT

ASTI
giocomusica
VIA XX SETTEMBRE, 83

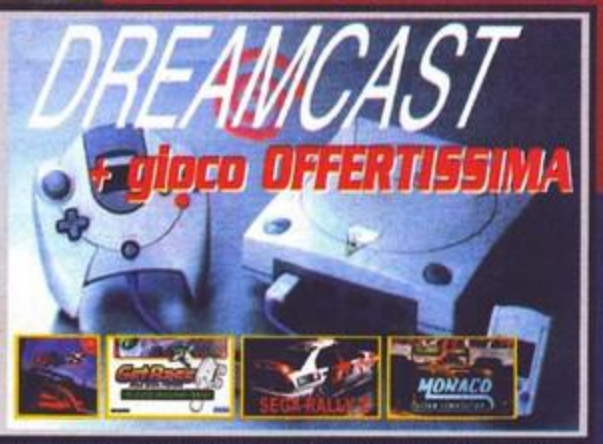
SUSA
YES VIDEO MUSIC
P.ZZA III REGGIMENTO ALPINI, 2/A

TORINO
COMPUTER GAMES
Via Monginevro, 86/bis Torino

PORTACHIAVI
MAGLIETTE
CARTOONS
GADGET VARI
Degli eroi dei cartoni e dei tuoi videogames preferiti

SI EFFETTUA LISTINO RIVENDITORI

DREAMCAST
SOFTWARE DISPONIBILI
POWER STONE
AERO DANCING
VIRTUA FIGHTER III
TETRIS 4D
GODZILLA
HOUSE OF THE DEAD II
MARVEL VS CAPCOM
SUPER SPEED RACING
PSYCHIC FORCE 2012
EVOLUTION
MONACO GPII



Tutti i nomi e marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari

N.B.: I prezzi possono variare senza preavviso

PROMOGRAPH advertising

M-GAMES
Via Giuba 28/A - 20132 Milano Tel./Fax: 02.28.94.641

PlayStation
NINTENDO 64
intel inside pentium II
AMD K6-2 3DNow!

TUTTI I MARCHI E I LOGHI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

RITIRIAMO I TUOI GIOCHI USATI, SULL'ACQUISTO DI ALTRI GIOCHI ANCHE PER CORRISPONDENZA!!! CHIAMACI PER INFORMAZIONI

GIOCHI PLAYSTATION
USATI DA LIT. 20.000 / NUOVI DA LIT. 49.000

GIOCHI NINTENDO 64
USATI DA LIT. 50.000 / NUOVI DA LIT. 79.000

GIOCHI P.C.
USATI DA LIT. 20.000 / NUOVI DA LIT. 39.000

Se vuoi essere informato su tutti i nostri prodotti e le nostre promozioni, compila e inviaci questo tagliando per fax o per posta.
Desidero ricevere GRATIS il vostro listino prezzi ed essere sempre informato sulle vostre promozioni e offerte su: (barrare una o più caselle)

PLAYSTATION ❑ **NINTENDO 64** ❑ **P.C. Hardware** ❑ **P.C. Software** ❑

Inviatemi il listino per FAX al numero: _____

Il mio fax rimane acceso nei seguenti giorni e orari _____

E-MAIL _____

Per posta al seguente indirizzo:

Cognome _____ Nome _____

Indirizzo _____ N. _____

C.A.P. _____ Località _____

Oppure consultate il nostro sito:

www.m-games.it

Come ordinare	Vantaggi	Svantaggi
per telefono al numero 02.28.94.641	evasione veloce dell'ordine	difficoltà a prendere la linea
per posta spedendoci il tagliando	NESSUNO	l'ordine può non arrivare o può impiegare tanto tempo
per fax (24h su 24h) al numero 02.28.94.641	evasione immediata dell'ordine	NESSUNO
Su Internet www.m-games.it **Consigliatissimo**	Velocissima evasione dell'ordine con **SCONTI** particolari	Non avrete diritto alla spedizione gratis e non possiamo permutarvi l'usato

grande promozione: GARANZIA DI RIACQUISTO
Se acquisti un gioco per P.C. e non ti piace oppure scopri che non va bene per la tua configurazione, te lo rivalutiamo anche fino al 90%; così non avrai perso i tuoi soldi e con una piccola differenza potrai prenderne un altro.

CONSEGNE GRATIS ordinando almeno 2 prodotti oppure ordinando anche un solo "Gioco Nuovo" per Playstation o Nintendo 64

FACCE RIDE

Raffo

STIAMO TUTTI VISCINI VISCINI

Eh, com'è bello stare in compagnia, ci si diverte un sacco, si va fuori a cena, si bevucchia un po' e poi si salta tutti addosso a uno (di solito il più bevuto) e col peso di cinque persone gli si rompe il bacino e qualche costola. Ecco, questo vuol dire divertirsi, Massimiliano e i suoi amici lo hanno capito e hanno voluto che lo sapessi anch'io e migliaia di lettori. Bravi ragazzi, così si fa.
Comunque, il buon Massimiliano (quello con le orbite di fuori che sta sotto a tutti) dev'essere sopravvissuto e anzi, vantandosi dell'accaduto ha deciso di farmi pervenire questo imbarazzante documento. Giusto perché non sia solo lui a vergognarsi, comunque, mi sembra giusto citare anche gli altri partecipanti "all'ammucchiata" e cioè: Roberto, Davide, Simone, Sansone, e un ragazzo di cui non è dato sapere il nome perché, da quanto è data sapere dalla lettera, passava di lì e ha deciso di unirsi all'allegra piramide umana. Eh, la gioventù...

I RAGAZZI DEL MURETTO

Sono cinque, sono belli, sono giovani, e presto saranno famosi... di chi sto parlando? Ma naturalmente non di Silvano e i suoi amici.
Uffa, ma dai che sto scherzando, eccheccavolo, se non si può prendere in giro un po' la gente cosa rimane da fare nella vita? Comunque, la foto che mi ha spedito Silvano arriva da molto lontano, ma lontano lontano, e cioè (un attimo che vado a vedere che non mi ricordo più...) da Messina (applausi). Silvano, nella sua innata simpatia e bontà d'animo, si è dimenticato di inserire i nomi degli altri partecipanti alla foto (avrei apprezzato nome e dati personali della ragazza che sta alla destra), in compenso si è preoccupato di dire che è libero e che cerca delle fanciulle che lo sappiano apprezzare per quello che è e non per quello che il suo portinaio avrebbe voluto che fosse. Ah, quasi dimenticavo, Silvano è quello biondo in piedi e con gli occhiali da sole... no comment.

SIAM TRE PICCOLI BIRICCHIN

Il grande Chump ritorna su queste pagine, dopo la pessima figura fatta due mesi fa (lo ricordate? Era assieme a quegli sbandati vestiti da paggi). Questa volta è assieme a due suoi amici: da sinistra possiamo ammirare Chump, quello al centro è Bianca (ora a naja... ah, ah, ah, ehm...) e Pari. Che dire, è evidente che i tre soggetti sono in stato confusionale, ma forse, un giorno, gli passerà, e torneranno ad avere delle espressioni umane (anche se ne dubito).

Devo dire che mi è sempre molto difficile scrivere queste quattro righe di prefazione; una volta tanto, però, una cosa mi viene dal cuore, e cioè un bell'INFAMONE ad Alex e ai suoi sgherri per lo scherzone del numero scorso. Bravi ragazzi, tanto io non sono un tipo vendicativo, io ho un carattere mite e accondiscendente, io non è che vi brucio la casa e vi rigo le macchine, nooo, figurarsi, io sto allo scherzo e la prendo con filosofia. Dormite tranquilli, su di voi vigila il Raffo.
Bene, detto questo passiamo alle foto di questo mese, che salvo imprevisti dovrebbero contenere tutte le allegre faccione dei lettori, dunque bando ai sentimentalismi e buone vacanze a tutti (augurio che tanto rinnoverò anche il mese prossimo).

Le foto vanno spedite a:
XENIA EDIZIONI
CONSOLEMANIA
FACCE RIDE
via Carducci 33
20123 Milano

OPPURE ALL'INDIRIZZO DI POSTA ELETTRONICA
itraffo@hotmail.com

TGM CORNER

Raffo

Uff, come passa il tempo, solo la volta scorsa eravamo in maggio, ed ecco che in solo una trentina di giorni abbiamo cambiato mese. Va beh, a parte le mie considerazioni rivelatorie, i giochi di questo numero rappresentano una certa situazione di stallo nel mondo PC, in attesa di Quake 3 (ho avuto modo di vederne solo una versione non definitiva, ma vi posso già anticipare che si tratta di un capolavoro), accontentatevi di titoli di tutto rispetto come X-Wing Alliance e Requiem.

Che altro posso aggiungere? Mah, proprio non saprei, comunque buone vacanze e un sacco di positività a tutti (non starò diventando un po' troppo New Age?)

VOTO 89 STAR WARS EPISODIO 1 - THE RACER

(LucasArts)

Ecco, lo sapevo, l'imminente uscita del primo episodio della prima trilogia di Star Wars (anche se negli U.S.A. è già nelle sale, ma fa niente) non poteva che trascinare dietro di sé tutta una serie di operazioni commerciali più o meno riuscite. Fortunatamente, nell'ambito videoludico si può contare su un colosso che ha deluso ben poche volte e mi sto chiaramente riferendo alla LucasArts (di George Lucas). Questo sembra il primo gioco ispirato direttamente dalla nuova trilogia, dunque mi è sembrato giusto porlo alla vostra attenzione; tra le altre cose, Star Wars Episodio 1- The Racer (più lungo il titolo no, eh?) non è nemmeno un cattivo prodotto, anzi. Si tratta sostanzialmente di un gioco di corsa avveniristico (sul genere di Wipeout), nel quale dovrete scorrazzare allegramente per battere i vostri avversari (che strano, eh?). Veloce va veloce, graficamente non

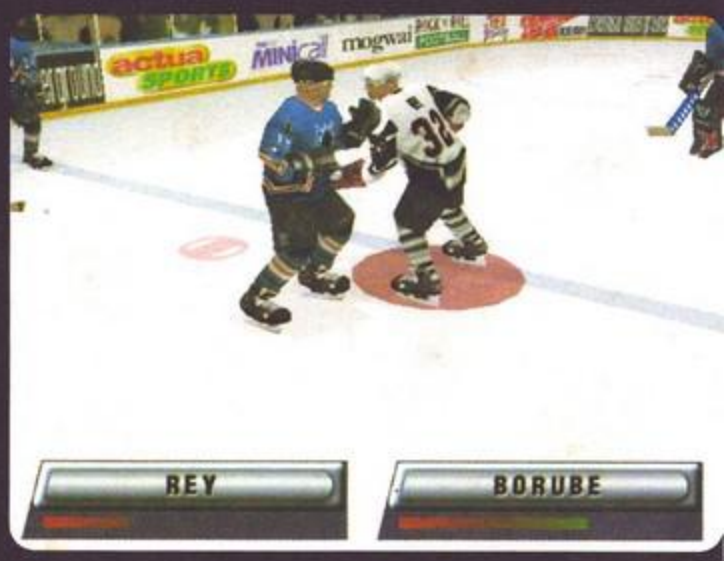
se la cava affatto male e soprattutto vi permetterà di pregustare le atmosfere del film... non è un capolavoro, ma di sicuro lo consiglio agli amanti del genere e della saga cinematografica.

ACTUA ICE HOCKEY VOTO 89

(Gremlin)

I giochi di hockey su PC si fanno sempre più numerosi, quindi è inevitabile che si tenda ad avere pretese qualitative sempre maggiori. Questo Actua Ice Hockey è un titolo molto ben fatto, tecnicamente validissimo e dotato di una giocabilità piuttosto corposa.
Il buon XAM (il mentecatto che si è occupato di fare la recensione su TGM) afferma che i giochi di hockey siano ben più "tecnici" di quelli calcistici, il perché non l'ho ben capito nemmeno io, ma non è un ragazzo che parla a vanvera, quindi avrà avuto senza dubbio le sue brave motivazioni.

Dal canto mio, non apprezzo particolarmente nessuno dei due generi, quindi non me la sento di esprimermi.



In ogni modo, nonostante non sia un appassionato della disciplina, è innegabile che sia un gran bel giochillo. Fateci un pensiero se la parola pattini vi fa venire in mente del ghiaccio, un dischetto nero e un sacco di botte.

X-WING ALLIANCE

VOTO 94

(LUCASARTS)

Era davvero parecchio tempo che non si vedeva uno shoot 'em up del genere: estremamente coinvolgente, graficamente sbalorditivo e dalla struttura complessa e al tempo stesso di facile assimilazione. Un giocone, insomma, di quelli che fanno essere felici di aver speso i soldi che costa. Intendiamoci, anche se questo mese mi sento particolarmente propenso a trattare bene i giochi, questo merita senza riserve. Prendetelo in considerazione, non ve ne pentirete.

REQUIEM: AVENGING ANGEL

VOTO 92

(UBISOFT/3DO)

Attendendo Quake 3, se siete dei giovinotti che non possono fare a meno di shooter 3D Requiem fa al caso vostro. Effettivamente non aggiunge assolutamente nulla di nuovo al panorama del genere, ma dove scarseggia in fatto di originalità, di sicuro ce la fa come divertimento e stile grafico. Sinceramente non trovo molto da dire su un genere come questo, specie quando il prodotto in questione non rappresenta assolutamente nulla di innovativo, ma vi posso garantire che è godibilissimo e che vi terrà incollati allo schermo fino a quando non l'avrete portato a termine. Una lode particolare va anche all'atmosfera che i programmatori sono riusciti a ricreare... assolutamente da brivido.

WILD METAL COUNTRY

VOTO 89

(GREMLIN/DMA)

Vi siete appena congedati dal servizio militare come carristi? La mattina per andare a scuola prendete il vostro motorino sul quale avete montato il cannoncino di un obice? Perfetto, questo è il gioco che fa per voi. Guarda caso, infatti, in Wild Metal Country sarete alla guida di un affabile carro armato che dovrà salvaguardare la propria pellaccia nei combattimenti contro altri mezzi simili. Chi ha apprezzato Mech Warrior o Lemmings (va beh, non c'entra niente, ma anche questo lo hanno fatto i DMA... se non sbaglio) troverà in questo gioco un degno intrattenitore, dotato sicuramente di una giocabilità maggiore (mi sto chiaramente riferendo a Mech Warrior) e di una sfida più duratura.

CHECK POINT SHOP

Palazzi A. & Corazza M. s.n.c.
Via Soardi, 16
47900 Rimini
Tel. e Fax 0541/787446

GAMES EXPRESS

Tel. 0541/791586

SEGA™ Dreamcast™

NINTENDO 64®

PlayStation®

CHECK POINT FRANCHISING

Videogiochi:
PC • PSX • DreamCast • N64 • GameBoy
Console:
PSX • DreamCast • N64 • GameBoy
Accessori
Gadget di ogni tipo
Kit di Modellismo
e molto altro

CHECK POINT

Distribuzione e Vendita
Via dei Mille, 34
47900 Rimini (RN) ITALY
Tel. 0541/57778 - Fax 0541/708764

Art Luca - ESPADA Riccione

Tutti i nomi, marchi, immagini e loghi citati appartengono ai legittimi proprietari.
Tutti i diritti sono riservati.

Andrea Fattori

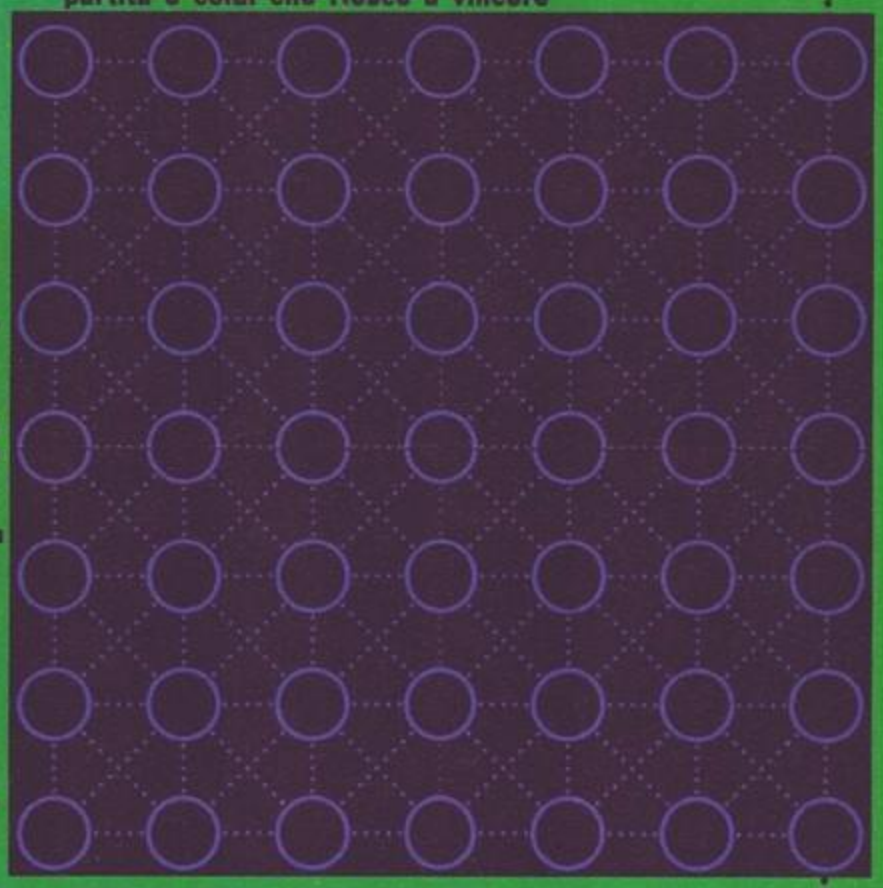
Xe Queo!

Per creare un nuovo gioco da tavolo ci sono due strade: saccheggiare - più o meno sapientemente - dai titoli già esistenti oppure spremersi le meningi (o aspettare il colpo di genio) e sfornare un'idea nuova. Alex Randolph, autore tra i più prolifici, ci dimostra con Xe Queo! di appartenere a coloro che preferiscono la seconda strada.

Il titolo - alcuni di voi lo avranno già capito - è un riferimento a un modo di dire veneziano. Non è un caso che questo gioco sia stato pubblicato proprio dalla Venice Connection. Con questo indizio mi auguro che tutti voi siate riusciti a tradurre l'esclamazione. In caso contrario, ve lo dico io: significa "è quello!". Ovviamente non si tratta di un titolo scelto a caso, bensì di un riferimento a uno degli obiettivi del gioco.

Innanzitutto, Xe Queo! è un gioco per due persone. Dopo tanti titoli dedicati a serate affollate e tavolate numerose, ecco qualcosa anche per gli amici che vogliono passare una tranquilla serata spremendosi le meningi. La piccola scatola, con il formato tipico dei giochi della Venice Connection (ovvero quasi tascabile), contiene una componentistica semplice ed essenziale: una piccola plancia in solido cartoncino ripiegata in quattro, alcune pedine sempre in cartone, sette segnalini colorati in legno e sette anelli di plastica. Sulla plancia, in blu su sfondo nero, appaiono semplicemente 49 cerchi, disposti su una griglia di 7 x 7 e collegati tra loro da linee tratteggiate. Dimenticavo: la scatola contiene anche non uno, ma ben tre regolamenti. In realtà si tratta soltanto dello stesso testo in tre lingue diverse - no, il veneziano non è una delle tre: più canonicamente si tratta di italiano, inglese e francese. Ogni regolamento è composto da quattro paginette, di cui una è la copertina e un'altra è bianca; questo vi dà già un'idea della complessità del gioco...

All'inizio della partita, ciascun giocatore riceve sette pedine colorate, mentre i sette segnalini in legno (con colori corrispondenti a quelli delle pedine) vengono sistemati casualmente sulla plancia. A questo punto, il primo giocatore - determinato casualmente - sceglie dove posizionare un anello, purché non sia adiacente a uno dei segnalini. Fatto questo, ognuno dei due giocatori sceglie, senza comunicarlo all'avversario, uno dei sette colori in gioco, prende la propria pedina corrispondente e la posiziona, a faccia in giù, davanti a sé. Si inizia quindi con il gioco vero e proprio e la prima mossa spetta a colui che non ha posizionato l'anello. Il giocatore può muovere un qualsiasi segnalino in gioco di una casella, nella direzione che preferisce (anche diagonalmente), purché il movimento avvicini il segnalino all'anello. A questo punto tocca all'avversario e così via. Scopo del gioco è quello di portare il segnalino del colore prescelto nella casella occupata dall'anello. Ma le cose non sono così semplici, poiché bisogna anche fare attenzione a non farsi scoprire dall'avversario. In caso contrario questi, nel proprio turno, potrà rinunciare a muovere e decidere di urlarvi contro "Xe Queo!" (ma penso che questo tocco di colore possa anche essere eliminato, volendo), indicando uno dei segnalini in gioco. Se effettivamente avrà indovinato il colore che avevate scelto a inizio partita, avrà vinto la manche, altrimenti ve la aggiudicherete voi. Tenete conto che il vincitore di una partita è colui che riesce a vincere quattro manche, quindi colui che raccoglie quattro anelli.



Naturalmente, si vince anche riuscendo a portare il segnalino prescelto al di sopra dell'anello prima che l'avversario abbia la possibilità di urlare la fatidica frase incriminante. Come accade molto spesso, la semplicità del gioco non ha niente a che vedere con le sue potenzialità di divertire. Xe Queo!, pur presentando una struttura basilare, riesce a raggiungere una complessità strategica notevole. Si tratta del classico - quanto raro - gioco adatto sia per una partita rapida e senza impegno, sia per una sfida tra veterani dei giochi da tavolo. D'altronde, Alex Randolph, autore del gioco, è uno dei grandi veterani di questo settore e pochi riescono a unire semplicità e divertimento come sa fare lui.

CONTROL YOUR CONSOLE

Il Dave

Come da copione, eccoci tra le pagine del Control Your Console... Buona lettura!

PLAYSTATION BUSTERS

3XTREME

Personaggi alieni e vetture: nella schermata principale, posizionatevi sulla voce "memory card" e premete destra per accedere al menu dei codici; ora inserite uno dei seguenti nomi:
bink: il miglior skateboarder, 97% Stats.
Geep: il miglior motociclista, 97% Stats.
nyub: il miglior skater, 97% Stats.
Redline: macchina rossa.
Blueline: macchina blu.
Whiteline: macchina bianca.

Percorso nascosto: portate a termine il pro circuit per sbloccare il percorso nascosto "hunted mansion".
Gioca come Dominique: nella schermata principale, sottolineate la voce "memory card" e premete sinistra o destra per arrivare alla sezione dei codici; quindi inserite "DOMINIQUE" nella schermata dei codici per sbloccare il personaggio in questione, ovvero il miglior skater.
Gioca come Lugnut: nella schermata principale, sottolineate la voce "memory card" e premete sinistra o destra per arrivare alla sezione dei codici; a questo punto inserite "LUGNUT" per poterlo selezionare. Questo personaggio, molto frankesteiniano, ha 95% in tutti gli attributi [!!! NdD].
Gioca come TP: sempre nella schermata principale, sottolineate TP, quindi destra o sinistra per la schermata dei codici... Inserite ora "TP" e il gioco è fatto; TP è una mummia con 95% in tutti gli attributi.
UltraSpank video: per poterlo visionare recatevi nelle opzioni della schermata principale e premete destra, quindi X.

EHRGEIZ

Modalità infinita: nella schermata con la scritta "press start", premete L1 e start contemporaneamente.
Racetrack Mode: per abilitare questa modalità, premete R1 e start contemporaneamente.
Personaggi segreti: per poterli selezionare, eseguite le azioni sotto elencate:

Django: finite il gioco come Jo.
Koji: finite il gioco come Lee.
Clair: finite il gioco come Yoko.
Zax: finite il gioco come Vincent.

LEGEND OF LEGAIA

Mosse di Gala: ecco un elenco di mosse che il personaggio in questione può compiere...

Back Punch: sinistra, destra, sinistra.
Battering Ram: sinistra, destra, basso.
Biron Rage: destra, destra, basso, alto, basso, alto, basso, sinistra, sinistra (Miracle Art).
Black Rain: alto, sinistra, basso, basso.
Bull Horns: sinistra, alto, destra, basso, sinistra.
Electro Thrash: alto, sinistra, basso, destra, sinistra.
Explosive Fist: destra, destra, sinistra, sinistra, sinistra (Hyper).
Flying Knee Attack: basso, alto, sinistra.
Guillotine: sinistra, alto, sinistra.
Head Splitter: sinistra, alto, alto.
Iron Head: alto, basso, basso.
Lightning Storm: destra, destra, alto, sinistra (Hyper).
Neo Raising: sinistra, sinistra, destra, alto, sinistra.
Neo Raising X2: sinistra, destra, sinistra, alto, sinistra, sinistra, destra, alto, sinistra (Saltoer Art).
Side Kick: basso, basso, alto, alto.
Thunder Punch: destra, destra, sinistra (Hyper).

Mosse di Noa: alcune di queste vanno imparate prima di poterle utilizzare!

Acrobatic Blitz: alto, alto, basso, basso.
Bird Step: basso, basso, basso, alto.
Blizzard Bash: destra, sinistra, basso, basso.
Dolphin Attack: destra, destra, sinistra, destra.
Frost Breath: sinistra, sinistra, destra, destra (Hyper).
Hurricane Kick: sinistra, alto, alto, alto, alto, basso, destra (Hyper).
Lizard Tail: destra, alto, basso, alto.
Mirage Lancer: destra, destra, alto, alto.
Noa's Ark: sinistra, alto, destra, basso, alto, sinistra, alto, basso, destra (Miracle).
Rushing Gail: alto, alto, sinistra, basso, destra.
Sonic Javelin: destra, basso, destra.
Super Javelin: alto, alto, sinistra, basso, destra, basso, destra (Super).
Super Tempest: destra, destra, sinistra, destra, destra, sinistra, alto, alto, alto (Super).
Swan Driver: basso, alto, alto, alto.
Tempest Break: destra, destra, sinistra, alto, alto, alto (Hyper).
Tough Love: basso, alto, basso, sinistra, destra.
Vulture Blade: sinistra, sinistra, destra, sinistra, destra (Hyper).

Mosse di Vahn: anche alcune di queste vanno imparate prima di poter essere utilizzate.

Burning Flare: destra, basso, sinistra, basso, sinistra (Hyper).
Charging Scorch: basso, destra alto.
Cross Kick: basso, basso, basso, alto.
Cyclone: basso, alto, alto, alto.
Fire Blow: destra, destra, basso, sinistra (Hyper).
Hurricane: alto, alto, basso, basso.
Hyper Elbow: sinistra, destra, sinistra.
PK Combo: basso, alto, alto, sinistra.
Power Punch: sinistra, sinistra, basso.
Pyro Pummel: sinistra, destra, alto, sinistra.
Rolling Combo: alto, basso, destra, sinistra, sinistra, basso, alto, alto, sinistra (Super Arts).
Slash Kick: alto, basso, sinistra.
Spin Combo: alto, basso, destra, sinistra.
Somersault: alto, basso, alto.
Tornado Flame: destra, destra, sinistra (Hyper).
Vahn's Craze: destra, basso, sinistra, alto, sinistra, alto, destra, basso, sinistra (Miracle Art).

ROLL AWAY

30 secondi extra nella modalità time trial: inserite la seguente combinazione, in qualsiasi momento durante la partita: cerchio, L1, triangolo, triangolo.

cerchio, croce, triangolo, basso (il trucco funziona una volta sola per livello!)
Fondale a scacchiera: inserite la seguente combinazione, in qualsiasi momento durante la partita: L1, cerchio, sinistra, destra, L2, sinistra, R2, R2.
Ripulisci lo schermo nel bonus stage: sempre in qualsiasi momento durante il gioco, digitate: destra, cerchio, quadrato, L1, quadrato, cerchio, cerchio, quadrato.
30.000 punti extra: inserite la seguente combinazione in qualsiasi momento durante la vostra partita: quadrato, alto, basso, L2, R1, triangolo, croce, triangolo.
Invincibilita temporanea: inserite la seguente combinazione sempre nella medesima modalita: destra, basso, L1, R2, R1, cerchio, triangolo, quadrato.
Salta al bonus stage: idem come sopra, ma con la seguente combinazione: triangolo, alto, triangolo, L2, L1, L2, quadrato, croce.

WRECKIN CREW

Libera l'accesso a tutti i bonus: per "sbloccare" tutti i bonus, digitate, nella schermata delle password, cerchio, cerchio, quadrato, triangolo, triangolo, quadrato, quadrato, quadrato, croce, cerchio, cerchio, cerchio, triangolo, quadrato, quadrato, croce.

G DARIUS

Continue infiniti: raccogliete oltre 100 continue, quindi entrare nella schermata delle opzioni; potrete ora cambiare il numero di crediti a vostro piacimento.
Tutti i filmati: se volete vedere tutti i filmati senza dover giocare, recatevi semplicemente nel menu delle opzioni, quindi sulla voce movie e premete basso, alto, basso, alto, quindi tenete premuti contemporaneamente R1, R2, L1, L2 e premete start.

GUNDAM 0079: THE WAR FOR EARTH

Ecco, solo per voi, le password!

Scena	Password
1	triangolo, triangolo, triangolo, triangolo, quadrato, croce, triangolo, croce.
2	quadrato, quadrato, triangolo, triangolo, quadrato, croce, triangolo, croce.
3	cerchio, cerchio, triangolo, triangolo, quadrato, cerchio, quadrato, triangolo.
4	croce, croce, triangolo, triangolo, quadrato, cerchio, quadrato, triangolo
5	cerchio, quadrato, triangolo, triangolo, quadrato, cerchio, quadrato, triangolo

GUILTY GEAR

Gioca nei panni di Baiken: per poterlo utilizzare, portate a termine il gioco in modalità normal senza continuare.
Gioca nei panni di Testament e Justice: completate il gioco in modalita arcade a difficolta normal: e possibile fare uso di continue.

NINTENDO 64 BUSTERS

S.C.A.R.S

Tutte le macchine e tutti i livelli: per aver accesso a tutte le macchine e a tutti i livelli inserite come password la parola GGWWOO.
Cheetah Car: per essere amici di Tarzan inserite come password la parola NRNNRR.
Cobra Car: per utilizzarla, inserite come password la parola TRTTLL.
Panther Car: per essere al volante della panther car, inserite come password la parola YMSTTR.
Scorpion Car: inserite come password la parola SDSSSRT.
Zenith cup: per correre in questo torneo recatevi nella schermata delle password e inserite la parola DZPHHH.
Password: non potevano mancare...

Percorso	Password
Crystal Cup	LGSSSX
Diamond Cup	CRKKYY
Master Mode	PXPRTS

SNOWBOARD KIDS 2

Tutti i personaggi, tutte le tavole, tutti i livelli: nella schermata dei titoli premere Z, B, c-alto, basso sul pad direzionale, sinistra sullo stick analogico, destra sullo stick analogico, alto sul pad direzionale, R, Z, A.
NB: per fare in modo che il trucco funzioni dovrete incominciare una nuova partita: il gabolone in questione non funziona infatti con i salvataggi.
Modalità expert: per accedere a questa modalità, completate con successo lo story mode.
Gioca nei panni dell'allenatore: per indossarli, sconfiggetelo nella modalita training. Occhio perche e un osso duro!

MILO'S ASTRO LANES

Booster Ball: per ricevere una booster ball premete R, R, L, L, R, L durante il vostro turno.
Clone Ball: durante il vostro turno premete L, L, L, R, R, R per duplicare in tre la vostra palla [tipo tiri speciali di Gigi la trottola! NdD].
Mega Ball: premete L, L, R, R, L, R per far ingigantire la palla fino a farla diventare una palla gigante.

POKEMON STADIUM

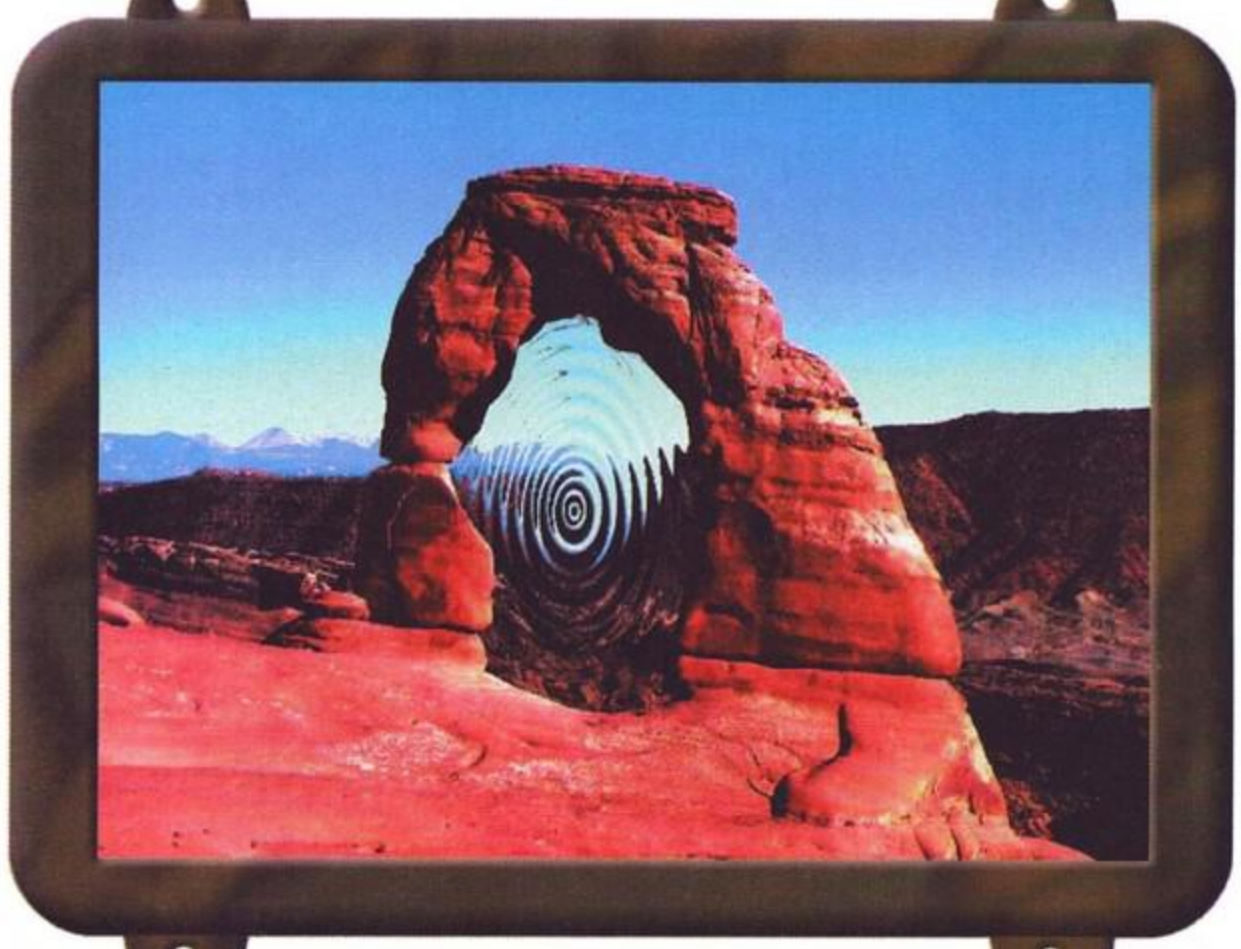
Extra danno: dopo aver eseguito una mossa, tenete premuto A non appena appare la descrizione della mossa.

DREAMCAST BUSTERS

GET BASS

Livelli extra di pratica: portate a termine il gioco nella modalita arcade per sbloccare tre nuovi livelli di pratica.
Selezionare il colore dell'esca: nella modalita "consumer" premete alto o basso per cambiare il colore della vostra esca: questo fattore gioca un ruolo determinante su quanto l'esca e attraente per i pesci.

D'Avino & Micheletti SMDgrafica@planet.it



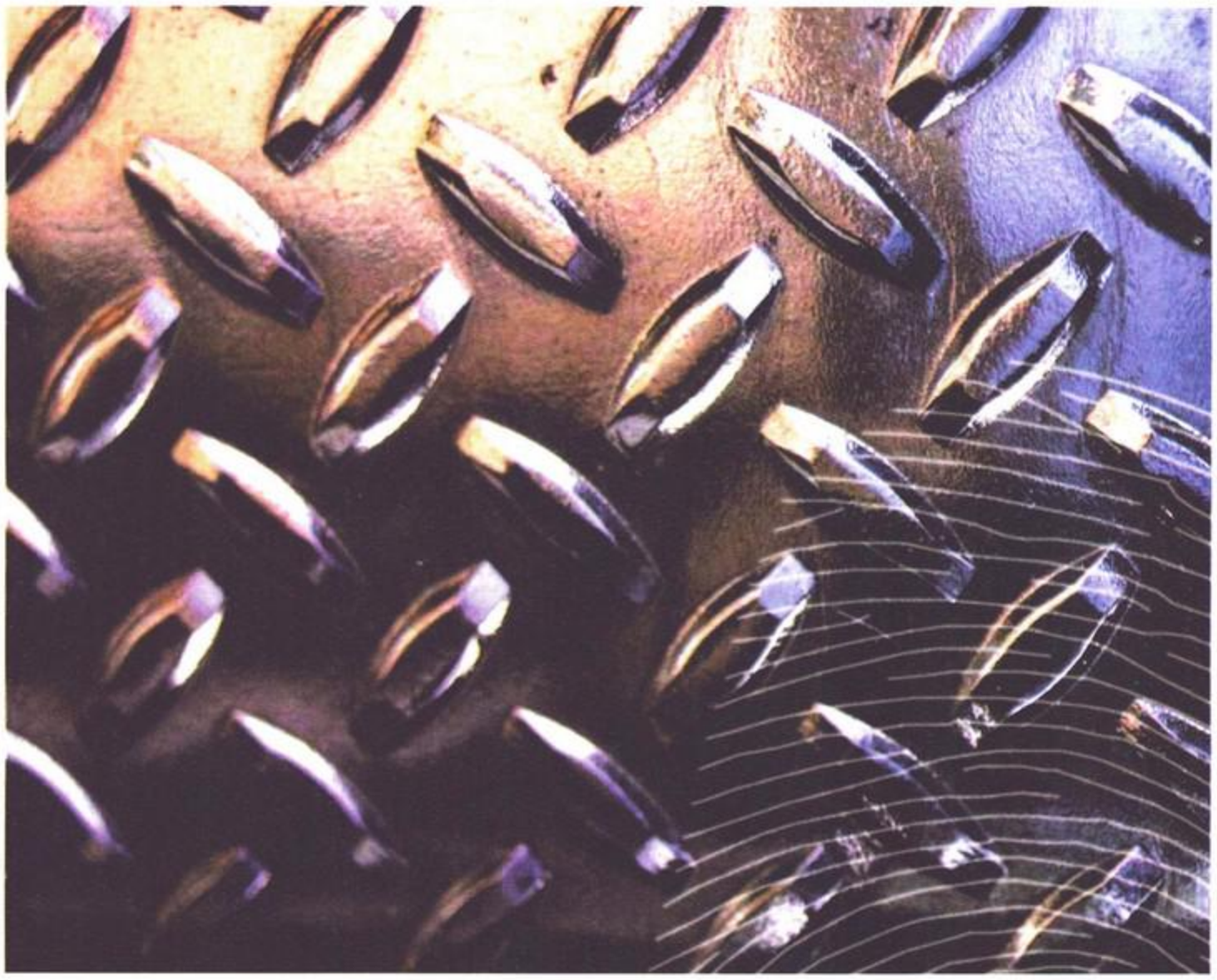
Si dice che da qualche parte nel mondo vi sia una porta che conduce nella magica dimensione Nintendo.

Noi non sappiamo dove sia, ma se vi accontentate di usare la vostra console solo per giocarci, la rivista giusta è solo una.

OFFICIAL Nintendo Magazine

Ogni mese in edicola da Xenia Edizioni

XENIA
EDIZIONI



PlayStation nation

L'impronta della professionalità nel mare gelido e ripetitivo delle riviste Playstation

CONTROL YOUR CONSOLE speciale

A cura di Davide "Dove" Tosini

THE LEGEND OF ZELDA

OCARINA OF TIME

TERZA E ULTIMA PARTE (DICONO)

Siete pronti per l'ultimo sforzo? Il mese scorso ci siamo occupati di un po' di cose, ci siamo procurati arco e frecce, l'Hookshot e la spada a due mani, abbiamo imperversato un po' per Hyrule e soprattutto abbiamo esplorato due templi "e mezzo". Ora è la volta degli ultimi tre templi e di scoprire gli ultimi segreti... Lucidate la vostra attrezzatura e tuffiamoci nella mischia!

Le Zeldaspeciale Zelda

Cominciamo suonando la Serenade of Water e teletrasportandoci a Lake Hylia (foto 1). Indossate la tunica blu e gli stivali ferrati, tuffatevi in acqua e piazzatevi davanti all'ingresso del tempio. A questo punto sfoderate il vostro Hookshot e colpite la gemma azzurra sopra al cancello (foto 2). Infilatevi nel tempio...

WATER TEMPLE

Raggiungete lo stanzone centrale, tuffatevi in acqua e raggiungete, indossando gli stivali, la porta che si trova sul fondale a destra (foto 3). Raggiungendo la fine del corridoio incontrerete la principessa Ruto (foto 4) che vaneggerà un po' e quindi vi inviterà a seguirla. Sfilatevi gli stivali ferrati e nuotate in alto per raggiungere una stanza con il simbolo della Triforza sulla parete. Suonate la Zelda's Lullaby di fronte a questo simbolo e abbasserete il livello dell'acqua (foto 5). Aprite la porta ed eliminate i cosi metallici, usando il martello, per recuperare la mappa del dungeon (foto 6). Ora tornate nella stanza precedente e buttatevi nell'apertura. Arriverete nella sala dove avete incontrato la principessa: usate il Din's Fire per accendere le due torce (foto 7) e si aprirà una porta. Una volta all'interno eliminate i tre conchiglioni (anche qua il martellone va benissimo, attendete che siano aperte e colpite). Recuperate la chiave che apparirà. Tornate alla stanza principale. Raggiungete il corridoio davanti al quale si trova un blocco (foto 8). Spingete il suddetto blocco finché non finisce in acqua, al che seguitelo, indossate gli stivali, percorrete il tunnel e levatevi gli stivali per riaffiorare in una stanza con un'interruttore (foto 9). Colpite l'interruttore e saltate sul geyser per attraversare la stanza. Se cascherete dal geyser potrete sempre utilizzare l'hookshot per tornare in alto e ripetere il processo. Raggiungerete così una stanza con un gorgo: indossate gli stivali e tuffatevi in acqua. Estraete l'hookshot e colpite l'interruttore che si trova in bocca alla statua, quindi piazzatevi nel punto indicato dalla foto 10 e sparate con l'hookshot al bersaglio che si trova all'interno del passaggio sopraelevato (dovrebbe vedersi un angolino, quello che vi basta per aggrapparvi). Superate la grata prima che si riabbassi ed eliminate le conchiglie usando l'hookshot (unica arma che potrete usare sott'acqua). Levatevi gli stivali, raggiungete la stanza di sopra, prendete la chiave, colpite l'interruttore e tornate rapidamente alla stanza del gorgo. Da qui tornate al blocco che avete fatto cadere in acqua, piazzatevici sopra ed estraete l'hookshot. Puntatelo in alto (foto 11) e mirate al bersaglio che vi permetterà di ritornare alla stanza principale.
A questo punto entrate nella torre al centro della stanza principale (foto 12). Usate

l'hookshot per raggiungere il simbolo della Triforza (foto 13), suonate la Zelda's Lullaby e avrete alzato il livello dell'acqua. Indossate gli stivali e raggiungete l'apertura nel pavimento creatasi quando il blocco galleggiante si è alzato. Seguite il corridoio sommerso e arriverete in una sala contenente un interruttore: colpitelo da una certa distanza con l'hookshot ed eliminate i nemici assortiti che appariranno (foto 14). Una volta eliminati tutti gli infami si aprirà un'altra grata nel soffitto. Levatevi gli stivali e risalite dal passaggio appena aperto per raggiungere una sala contenente un'altra chiave. Tornate alla "torre" di prima, raggiungete il blocco galleggiante, saliteci su e da lì raggiungete la porta che si trova lì davanti. Girate a destra e troverete un passaggio con due vasi davanti. Raggiungetelo (usando l'hookshot), seguite il camminamento e arriverete a una stanza con due serie di punte (foto 15). Evitatele

usando il solito hookshot (veramente indispensabile in questo livello) e raggiungete il piano superiore, dove troverete una specie di geyser attorno a un baule (foto 16) - colpite l'interruttore e aprite rapidamente il baule per reclamare la vostra bussola. Tornate alla stanza principale, indossate gli stivali e tuffatevi in acqua. Una volta raggiunto il fondo dirigetevi a est e vi ritroverete nella stanza dove avete incontrato Ruto. Levatevi gli stivali e affiorate, fate saltare il muro crepato con una bomba (foto 17), prendete la chiave e tornate alla stanza principale. Levatevi gli stivali e raggiungete la porta a ovest (foto 18), apritela e entrate nella stanza contenente un interruttore e un geyser. Piazzatevi sul geyser e sparate all'interruttore (foto 19) per salire al piano superiore. Aprite la porta e vi ritroverete al simbolo della Triforza più in alto di tutto il livello (foto 20). Suonate la Zelda's Lullaby per alzare l'acqua e raggiungete la porta chiusa a ovest (foto 21). Raggiungerete una stanza con una specie di cascata e delle piattaforme mobili. Scendete di due piattaforme e usate l'hookshot per aggrapparvi al volo alle piattaforme che vengono verso di voi finché non avrete raggiunto l'altra parte della stanza. Aprite la porta chiusa a chiave per ritrovarvi in una stanza abbastanza simpatica (foto 23). Colpite l'interruttore rosso per alzare tutte

CONTROL YOUR CONSOLE
speciale

le statue, usate l'hookshot per passare sulla piattaforma davanti a voi, quindi colpite nuovamente l'interruttore e saltate sulla piattaforma a nord (foto 24). Scavalcate la statua e colpite nuovamente l'interruttore per alzare le teste. Raggiungete la statua più vicina all'interruttore, quindi colpite di nuovo il suddetto per abbassare le statue. Montate sulla testa di quella che avete più vicino, colpite l'interruttore e verrete sollevati fino a raggiungere il piano superiore (foto 25). Ammazzate tutta la fauna che troverete, sfoderate l'hookshot e usatelo per superare le punte. Aprite la porta e vi ritroverete... In una palude? All'aperto? Raggiungete la costruzione in fondo e tornate all'albero che spunta in mezzo alla suddetta palude e verrete attaccati da Dark Link, il vostro alter ego malvagio (foto 26). Per aprire la porta dovrete sconfiggerlo: rimanete vicino all'isola e continuate a menare fendenti finché non avrete ragione di lui. La stanza tornerà a essere una stanza normale, voi proseguite aprendo la porta appena sbloccata e vi ritroverete in una sala contenente il Longshot (foto 27), una versione potenziata dell'hookshot. Dietro alla cassa troverete nel terreno un blocco col simbolo del tempo: suonate la Song of Time e si aprirà un passaggio che vi condurrà a una caverna (foto 28). Indossate gli stivali e camminate sul letto del fiume evitando accuratamente i gorghi. Arriverete a una zona con una grata, un simbolo di un occhio dorato su una parete e due piattaforme che sporgono dall'acqua. Piazzatevi sulla piattaforma più piccola, levatevi gli stivali, sparate una freccia al simbolo dorato e raggiungete la porta che si sarà appena aperta. Raccogliete la chiave e percorrete il corridoio per tornare alla stanza del gorgo. Tornate alla stanza principale, raggiungete di nuovo la stanza dove avete incontrato Ruto, levatevi gli stivali e raggiungete il simbolo della triforza per abbassare il livello dell'acqua suonando la solita Zelda's Lullaby. Tornate in basso e di nuovo nella stanza principale.

Entrate nella torre e suonate la Zelda's Lullaby per alzare il livello dell'acqua, uscite e raggiungete il lato sud del camminamento intorno alla torre.

Vi ritroverete davanti a un passaggio chiuso dalla grata, sotto al quale spicca il solito occhio dorato (foto 29). Colpite l'occhio con una freccia e sparate il Longshot contro il bersaglio in fondo per superare l'ostacolo. Tirate verso di voi il blocco che troverete più avanti (foto 30) finché non si blocca, quindi raggiungete il fondo del corridoio e usate il longshot per issarvi al piano di sopra. Tornate al passaggio di prima, rifate il giochetto con la freccia e il longshot. Tornerete al blocco: spingetelo via e potrete accedere a una nuova chiave. Raccoglietela e tornate alla stanza principale. Indossate gli stivali e prendete il passaggio a nord. Arrivati in fondo levatevi gli stivali e usate il longshot per raggiungere la porta chiusa a chiave (foto 31).
Ed eccoci in un'altra stanza carica di simpatia. Eliminate i ragni da lontano, indossate gli stivali e buttatevi in acqua evitando i gorghi per raggiungere l'altro lato della stanza. Aprite la porta, scendete a destra e fate saltare la parete crepata usando una bomba. Infilatevi nel passaggio appena aperto (foto 32) e tirate verso di voi il blocco che troverete. A questo punto attraversate lo specchio d'acqua e fate saltare la seconda parete, infilatevi nel tunnel e spingete contro il muro il blocco. Tornate all'apertura del tunnel e trascinate il blocco verso di voi (foto 33), entrate di nuovo nel tunnel dall'altra parte, raggiungete il blocco e spingetelo in acqua sull'interruttore.
A questo punto potrete raggiungere una nuova piattaforma: salite a ovest e aprite la porta per scovare un interruttore che una volta premuto aziona tre geyser (foto 34). Saltate sui geyser per raggiungere la porta dal

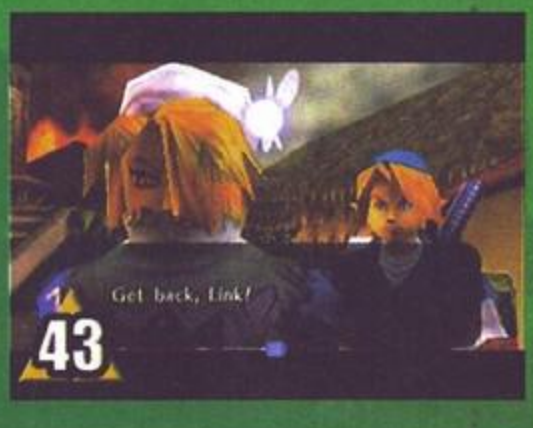
lato opposto della stanza. Aperta la suddetta porta girate a destra (controcorrente) e indossate gli stivali per scendere sott'acqua, girate in fondo al corridoio e toglietevi nuovamente gli stivali per affiorare. Aprendo la porta vi ritroverete finalmente nella stanza contenente la Boss Key (foto 35). Ora tornate indietro, rifatevi il pezzettino sott'acqua e questa volta seguite la corrente e vi ritroverete di nuovo nella stanza con i vortici. Da qui tornate alla stanza principale, raggiungete la porta con il blocco galleggiante davanti e seguite la strada per arrivare al simbolo della Triforza che vi permette nuovamente di alzare al massimo il livello dell'acqua. Ora dirigetevi verso la porta a nord (foto 36), apritela e vi ritroverete in una sala con una salita e degli aggeggi appuntiti che vanno avanti e indietro (foto 37). Prendete bene il tempo e superatele. Proseguite e arriverete al confronto finale col boss...

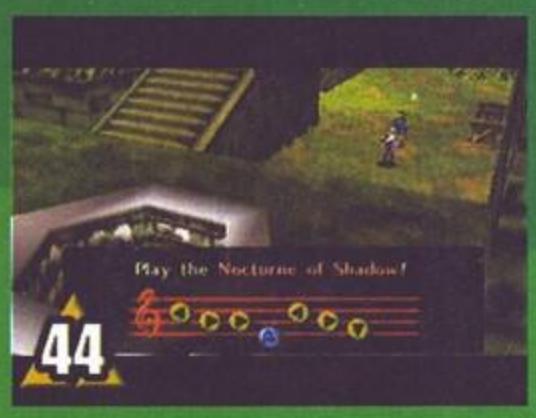
Il simpatico Morpha (foto 38) può essere ucciso semplicemente afferrando il suo nucleo con l'hookshot e menando fendenti con la spada una volta fuori dall'acqua. Insistete a dovere e avrete il vostro medaglione, dopodiché raccattate il cuore e infilatevi nella luce blu. Sorpresa! Il saggio questa volta è Ruto!

PICCOLA PREPARAZIONE

Visto che nella scorsa puntata abbiamo fatto tanto girovagare, questa volta potremo disporre di tutto l'occorrente per tuffarci immediatamente nella pugna dopo aver terminato il livello. La prima cosa da fare appena usciti dal Water Temple è quello di camminare fino alla targa con la scritta "When water fills the lake, shoot for the morning light" (foto 40) che c'è lì vicino e piazzarcisi sopra. A questo punto estraete l'arco e sparate al sole quando si troverà esattamente sopra i due pilastri che si vedono su un'isoletta in lontananza (foto 41). Questi si verifica esclusivamente all'alba, il che significa che dovrete aspettare qualche minuto o che dovrete suonare la Sun's Song per farla arrivare più in fretta. Se avrete eseguito tutto correttamente (e c'è una certa tolleranza, il che significa

che non è molto difficile riuscirci) potrete raggiungere l'isoletta summenzionata e mettere le mani sulle Fire Arrows (foto 42), una simpatica quanto inutile aggiunta per il vostro arsenale. Ora raggiungete il villaggio di Kakariko dove troverete ad attendervi Sheik (foto 43). Dopo il solito discorsetto vi insegnerà il Prelude of Night (foto 44), la penultima musica messa a vostra disposizione, che dovrete suonare per arrivare all'ingresso altrimenti inaccessibile dello Shadow Temple. Suonate la musichetta e verrete teletrasportati nel cimitero. Scendete nella caverna e montate sul piedistallo, quindi accendete tutte le torce usando un colpo





del Din's Fire (foto 45). Il portone si aprirà e voi potrete entrare nello Shadow Temple.

SHADOW TEMPLE

Raggiungete il corridoio interrotto e usate il Longshot per superarlo. Passate attraverso il blocco col faccione (che è solo un'illusione) e vi ritroverete nella prima sala interessante del livello. Attivate la Lens of Truth e scoprirete un altro passaggio a sinistra (foto 46). Percorrete il

qualsiasi momento tutta l'energia e tutto il mana (foto 51). Tenetelo a mente... A questo punto girate a destra e infilatevi nel muro illusorio, uccidete le mummie e raccogliete la bussola. Uscite dalla stanza, superate il tizio del laser (che è riapparso) e proseguite dritti per arrivare in una stanza con delle rupee d'argento e delle lame che girano (foto 52). Raccogliete tutte le rupee e prendete la chiave che si trova all'interno della nicchia che si sarà aperta. Tornate alla stanza del tizio che spara il laser e fate saltare l'unica parete vera con una bomba (la parete di ovest) e percorrete il corridoio in discesa.

Vi ritroverete in una stanza enorme della quale non riuscirete a distinguere le pareti. Andate dritti e superate le tre ghigliottine (foto 53). Arriverete a una piattaforma sulla quale dovrete

corridoio così scoperto, aprite la porta e arriverete a un altro muro illusorio. Superatelo, girate a destra ed entrate nell'ennesimo muro illusorio. Aprite la porta ed eliminate tutti i nemici per ottenere la mappa del dungeon (foto 47). Aprite la porta e girate a destra attivando sempre la Lens of Truth e scorgerete un altro passaggio segreto. Percorrete il corridoio che troverete e raggiungerete una stanza identica a quella che avete appena lasciato. Girate a destra e infilatevi nel muro illusorio in fondo, al che finirete in una stanza dove dovrete affrontare lo stesso mostro bianco che avete già malmenato per prendere la Lens of Truth (foto 48). Apparirà quindi una cassa contenente gli utili Hover Boots, degli stivali che vi permetteranno di camminare nel vuoto per brevi istanti. Tornate alla sala iniziale (quella della foto 46, per intenderci). In questa stanza attivate la lente e scoprirete che di tutte le colonnine con in cima al teschio solo una è effettivamente quello che sembra (foto 49). Fate ruotare la statua al centro in modo che sia girata verso questa colonnina e si aprirà la porta in fondo. Raggiungete il bordo del baratro, indossate gli Hover Boots e correte verso la porta (foto 50).

Nella stanza successiva eliminate il tizio che spara il laser usando due bombe. Ora, se vi piazzerete sull'ottagono al centro della sala, suonando la Song of Storms potrete recuperare in

eliminare uno Stalfos (foto 54). Anche qui, suonando la Song of Storms otterrete il pieno di energia. Girate a sinistra, attivate la lente e montate sulla piattaforma ex-invisibile per raggiungere quella visibile in fondo (foto 55). Girate a sinistra e raggiungete la porta (altra piattaforma invisibile da superare).

In questa stanza troverete altre lame rotanti, questa volta invisibili (ma con la vostra fida lente non è un problema). Eliminando il blob gigante e tre pipistrelli potrete accedere alla nicchia e ottenere dei bonus minori. Tornate all'isolottone dove avete menato lo Stalfos prima e continuate dalla parte opposta rispetto a quella dalla quale siete appena arrivati (prendete la piattaforma che va su e giù, per intenderci) e raggiungete la piattaforma grande con le lame che girano in tondo. Anche qui dovrete raccogliere tutte le rupee d'argento (foto 56) ricordandovi di far saltare l'aggeggio sparalaser che ne ha una al suo interno. Arriverete a una stanza con delle punte che vanno su e giù. Usando la vostra lente scoprirete che c'è un blocco sulla vostra destra che potrete spostare: sistematelo in modo che blocchi tutte e due le serie di punte (foto 57). Esplorate le due gabbie ai lati del passaggio e quindi trascinate il blocco verso la fine della sala, fino a quando non si fermerà contro il gradino. Usatelo quindi

per salire più in alto (foto 58) poi premete il pulsante e raccogliete la chiave. Tornate allo stanzone di prima. Leggermente sulla sinistra potrete osservare una passerella che conduce fino a una ghigliottina (foto 59). Attivate la lente e vedrete delle piattaforme dietro alla lama della ghigliottina. Saltate sulla piattaforma in movimento e raggiungete la porta chiusa a chiave. Entrate e troverete una

stanza con delle punte invisibili e delle rupee d'argento (foto 60). Raccogliete tutte le rupee usando il longshot e gli appigli vari (uno dei quali è invisibile) e potrete aprire la porta a lato. Nella sala successiva dovrete ammazzare tutti i pipistrelli per riaprire la porta, quindi gettare una bomba nell'apertura in cima al teschio gigante per ottenere una chiave (foto 61). Tornate nella stanza precedente e aprite la porta in alto (la potrete raggiungere usando il longshot). Proseguite e vi ritroverete in un corridoio, al termine del quale si trova una grande ventola (foto 62). Indossate gli Iron Boots e superate le prime due ventole, quindi quando raggiungerete il baratro indossate gli Hover Boots e oltrepassate il varco mentre la ventola in fondo è spenta. Ri-indossate di nuovo gli Iron Boots, attraversate il corridoio con le ventole ai lati, aprite la porta ed eliminate i due zombie. In questa sala potrete suonare la Sun's Song per ricaricarvi. Tornate nel corridoio, mettetevi gli Iron Boots e attivate la lente. Scoprirete un muro illusorio a destra: mettetevi gli Hover Boots e fatevi sospingere nella nicchia. In questa stanza dovrete piazzare una bomba sul cumulo di terriccio che vedete in un angolo (foto 63). Attivate la lente e aprite la cassetta

invisibile per recuperare una chiave, quindi aprite la porta e arriverete nella stanza del galeone. Spostate il blocco sul simbolo del faccione a terra, raggiungete la scaletta e salite sul galeone (foto 64). Suonate la Zelda's Lullaby e preparatevi al viaggio, durante il quale dovrete eliminare due Stalfos. Arrivati a destinazione aprite la porta a destra. In questa stanza attivate la lente e fate attenzione alle mani giganti. E' una specie di labirinto invisibile ma non è troppo difficile da superare. Nella stanza a sud troverete una mano da uccidere e una chiave che apparirà subito dopo, in quella a ovest non c'è quasi nulla e in quella a nord le pareti si chiuderanno su di voi appena sarete entrati (foto 65). Bruciatele con il Din's Fire e recuperate la Boss Key. Ora tornate al punto in cui siete scesi dalla nave.

Dall'altra parte del corso d'acqua potrete vedere un gruppetto di bombe (foto 66). Lanciate una freccia nel mucchio e creerete un passaggio per attraversare il fiume. Raggiungete la porta e apritela per ritrovarvi in una stanza buia con delle piattaforme invisibili (foto 67). Sfruttate la lente e gli Hover Boots per arrivare fino alla serratura finale e apritela con la Boss Key. Ora dovrete affrontare il mostro finale... Per ammazzare Bongo Bongo (foto 68) dovrete colpire le due mani con una freccia in modo da renderle tutte e due blu, quindi colpire con la spada l'occhio (che diventa visibile solo con la lente). Raccattate il cuore al termine dello scontro e come al solito infilatevi nella luce blu.

L'ACCADEMIA DEL PICCOLO LADRO

Raggiungete il ponte interrotto con Epona e usate il suddetto cavallo per saltare il baratro. Una volta cambiata area, smontate da cavallo e proseguite finché non venite notati da una guardia. Fatevi catturare e verrete schiaffati in prigione. Estraete il Longshot e puntatelo sulla tavola di legno chiaro per finire sul "davanzale" (foto 69).

CONTROL YOUR CONSOLE speciale

Gettatevi a terra ed entrate nella prima porta a sinistra. Seguite il corridoio e arriverete a una cella. Parlate con il tizio dietro le sbarre e verrete attaccati da una guardia (foto 69). Sconfiggetela rapidamente e usate la chiave per liberare il ciccione, parlategli e uscite passando per la porta in fondo. Vi ritroverete all'aperto: girate a sinistra e infilatevi nella porta. Salite la rampa e girate a destra, da lontano colpite la guardia con una freccia, girate l'angolo e fate fuori le altre due guardie con lo stesso sistema. In questa stanza potrete suonare la Song of the Storm vicino al focolare (foto 70) per fare il pieno di energia. Salite la rampa in fondo e vi ritroverete nuovamente all'aperto. Qui scendete a sinistra (foto 71) ed entrate nel

passaggio. Aspettate che passi la guardia e stendetela con una freccia, quindi proseguite fino alla seconda cella (foto 72). Ripetete la manfrina della guardia e della chiave e liberate il prigioniero. Ora tornate all'aperto seguendo la strada che avete seguito per arrivare qui. Scendete di un piano (senza arrivare al terreno) e salite sui rampicanti (foto 73), quindi prendete la porta direttamente davanti a voi (non quella a sinistra). Liberate il terzo carpentiere.

Tornatevene da dove siete venuti e dalla posizione rialzata colpite le tre guardie che gironzolano all'esterno. Raggiungete il terreno ed entrate nella porta a sinistra della Gerudo vestita di bianco (foto 74). Scendete la rampa e affrontate la quarta e ultima guardia. A questo punto apparirà una gerudo che vi rifilerà il Gerudo Membership Card (foto 75) che vi permetterà di girare allegramente per la fortezza senza essere disturbati. Ora, se vorrete, potrete partecipare alla gara di tiro con l'arco a cavallo andando a est (foto 76) che vi fornirà due premi

diversi quando riuscirete a realizzare 1000 e 1500 punti. Fatto ciò tornate dalla Gerudo vestita di bianco che avete incontrato prima e infilatevi nel livello che custodisce.

GERUDO TRAINING GROUND

Appena entrati, girate a sinistra e entrate nella testa del leone (foto 77). In questa stanza dovrete sconfiggere tutti i nemici entro un limite di tempo (foto 78) e raccogliere la chiave alla fine. Passate per la porta appena sbloccata. Nella sala successiva indossate gli Hover Boots e raccogliete tutte le rupee d'argento (foto 79). Per poterlo fare dovrete premere l'interruttore e andare a prendere in fretta la gemma che era chiusa tra le fiamme. Raccattate tutte le rupee per aprire la porta, quindi andate vicino alla piattaforma alta in mattoni e suonate la Song od Time per far apparire due blocchi. Scalateli e raccogliete la chiave. Aprite la porta sbloccata prima (quella più in basso) e arriverete in una stanza con quattro blocchi blu. Suonate nuovamente la Song of Time (foto 80) e indossate gli Iron Boots. Buttatevi nel pozzo e raccogliete tutte le rupee d'argento sfruttando gli appigli col longshot, quindi uscite dall'acqua e raccogliete la chiave. Tornate alla stanza della lava e raggiungete la sala in alto a destra con il longshot. Aprite la porta ed eliminate i mostriciattoli

ZELDA

fiammeggianti, quindi sfoderate il martello (foto 81) e colpite le colonne contro il muro per scoprire un bersaglio a forma di occhio e un interruttore. Il bersaglio serve a sbloccare la porta (colpitelo con una freccia) e il pulsante vi permette di rimuovere le fiamme attorno alla cesta e di raccogliere la chiave. Sfruttateli tutti e due e uscite prendendo la porta nuova. Arriverete così a una stanza nella

quale dovrete colpire dei bersagli in movimento con il vostro fido arco: dovrete centrare in sequenza gli occhi della statua al centro della sala senza saltarne uno, altrimenti dovrete ricominciare da capo (foto 82). Quando la stanza avrà finito di girare voi potrete prendere la chiave e tornare indietro fino alla stanza originale, quella con le tre teste di leone. A questo punto entrate nella stanza esattamente davanti a voi. Sconfiggete i due Stalfos in un minuto (foto 83) e raccogliete la chiave, quindi aprite la porta appena sbloccata. Nella sala successiva dovrete raccogliere le rupee d'argento prima che scada il tempo (foto 84). Non è troppo difficile e se anche non doveste farcela allo scadere del tempo dovreste semplicemente ricominciare da capo. Fatto tutto aprite la porta che prima era bloccata ed eliminate tutti i lupi mannari. Sfoderate la vostra bella Lens of Truth e noterete un passaggio segreto al di sopra di una porta finta (foto 85) che dovrete far saltare con una bomba. All'interno del passaggio segreto c'è un bersaglio per il longshot e un pulsante che farà aprire una porta. Continuate per quella strada per ottenere un'altra chiave (foto 86) e tornate indietro fino alla prima stanza (sempre quella dei tre leoni). Ora aprite la porta esattamente davanti all'uscita, quindi aprite la porta di sinistra. Entrati nella stanzetta attivate la lente e guardate in alto, dove vedrete un'apertura nel soffitto. Salite e raccogliete la chiave che troverete, quindi tornate in basso e continuate per la vostra strada aprendo le porte finché non arriverete alle Ice Arrows (foto 87). Come? Tutta questa

fatica solo per delle frecce che surgelano l'avversario? Sì. Ora uscite da questo posto e preparatevi ad attraversare il deserto... Tornate al cancello a nord e salite la scala che porta alla torre d'osservazione. Parlate con la guardia (foto 88) e fatevi aprire il cancello, quindi incamminatevi nel deserto. Per superare il "fiume di sabbia" dovrete indossare gli Hover Boots. Seguite sempre le bandiere (foto 89) e ricordatevi che attraversare questa sezione di notte è quasi impossibile, quindi sfruttate la vostra Sun's Song. A metà strada troverete un cartello che indicherà a sinistra: seguendo l'indicazione arriverete a un venditore (foto 90) che tenterà di rifilarvi dei Bombchu per una cifra spropositata – compratelì solo se siete folli o ricchissimi. Comunque sia, una volta terminata la "strada delle bandiere" arriverete a una costruzione in pietra (foto 91). Entrando all'interno troverete un Gold Skulltula e delle rupee (ma solo se accenderete le due torce), mentre salendo in cima potrete leggere un'iscrizione. Attivate la Lens of Truth e scorgerete un fantasma: inseguitelo e vi condurrà attraverso il deserto (foto 92). Girate subito a destra appena giunti nella nuova zona e fate saltare la parete crepata che troverete tra le due palme (foto 91). Entrate nella caverna e suonate la Zelda's Lullaby sul simbolo della Triforza per ottenere il terzo e ultimo incantesimo (Naryu's Blessing). Entrate quindi nella statua gigante (che è il nuovo livello, se

CONTROL YOUR CONSOLE speciale

stanza. Aprite la porta e usate il Din's Fire per eliminare lo schifezzone volante, quindi aprite la porta e vi ritroverete nella stanza che avete visitato prima, quella dove avete fatto apparire la cassa (foto 98). Raccogliete la chiave e poi le rupee d'argento per attraversare la stanza, aprite la porta e vi ritroverete nella stanza iniziale. Strisciate nel tunnel che si trova tra le due porte, aprite la porta chiusa a chiave, non lo sapevate), leggete le iscrizioni sui muri e uscite. Incontrerete nuovamente Sheik (foto 94) che vi insegnerà il Requiem of Spirit, l'ultima musica messa a vostra disposizione. A questo punto Sheik come al solito sparirà. Suonate il Prelude of Light, rimettete la Master Sword a posto e vi ritroverete bambini. Suonate il Requiem of Spirit per tornare al Desert Colossus ed entrate nella statua gigante.

SPIRIT TEMPLE, PRIMA PARTE

Salite per la scalinata e incontrerete Nabooru (foto 95). Rispondete alle due domande con le frasi "Nothing, really" e "I hate Ganondorf!". Nabooru vi chiederà di recuperare i Silver Gauntlets per lei: accettate e strisciate nel passaggio che si trova dietro la Gerudo. In questa stanza (foto 96) dovrete ammazzare dei pipistrelli e una finta statua, quindi accendere un Deku Stick e correre nella stanza a destra per accendere due torce (apparirà una cesta). Ora tornate indietro nella stanza di prima, aprite la porta di sinistra e verrete aggrediti da uno Stalfos (foto 97). Eliminate poi il teschio verde (colpo di boomerang + colpo di fionda) quindi usate il boomerang per colpire l'interruttore dietro alla grata e potrete attraversare la

ammazzate i due skulltula sulla parete e salite. In questa stanza dovrete uccidere due lucertoloni e quindi lanciare il boomerang contro l'interruttore che si trova più in alto. Appariranno due casse: una contiene uno scudo o cinque rupee e l'altro dei Bombchu. Usate un Bombchu per distruggere il macigno che blocca l'ingresso della luce dalla parete (foto 99) e aprite la porta appena sbloccata. Spingete giù dalla balconata la statua che troverete (foto 100) che finirà esattamente su un interruttore. Salite le scale, accendete un Deku Stick e buttatevi di sotto, quindi accendete le due torce per ottenere la mappa (foto 101). Tornate al punto in cui avete fatto cascare la statua, scalate la parete e salite le scale. Aprite la porta, percorrete il corridoio e vi ritroverete in una stanza zeppa di rupee d'argento, che dovrete ovviamente raccogliere (102). Si accenderà una torcia: usatela per accendere anche le altre e otterrete una chiave. A questo punto spostate il blocco con il volto del sole fino alla zona illuminata (foto 103) per aprire la porta e battetevela. Salite le scale, aprite la porta e

affrontate un Iron Knuckle (foto 104). Eliminarlo non sarà troppo difficile, anche perché ogni volta che gli farete distruggere una colonna appariranno un sacco di cuoricini. Aprite la porta dietro il trono, recuperate i Silver Gauntlets e assistete alla scenetta. Le due streghe che hanno rapito Nabooru sono quelle che dovrete sconfiggere al termine dello Spirit Temple, perciò preparatevi psicologicamente. A questo punto non vi resta che suonare il Prelude of Light, riprendere la Master Sword, suonare il Requiem of Spirit e rientrare nel livello...

SPIRIT TEMPLE, SECONDA PARTE

Salite la scalinata e girate a destra. Afferrate il blocco gigante e spingetelo (foto 106) grazie ai nuovi Silver Gauntlets. Fate saltare lo sparalaser e colpite l'interruttore sul soffitto. Entrate nella porta sbloccata e ammazzate il lupo mannaro che incontrerete. Piazzatevi sul simbolo della Triforza (foto 107) e suonate la Zelda's Lullaby per far apparire una cassa. Colpite la cassa con il longshot e apritela per ottenere la bussola (foto 108). Tornate alla stanza di prima e aprite l'altra porta (non quella chiusa a

chiave). In questa stanza troverete altre rupee d'argento e dei macigni che vi ostacoleranno nella consueta operazione di recupero (foto 109). Per raccogliere quella a mezz'aria dovrete usare gli Hover Boots. Aprite la porta appena sbloccata,

eliminate il blob e raccogliete la chiave quindi tornate alla stanza con lo sparalaser. Aprite la porta chiusa a chiave e scalate la parete per raggiungere una sala con uno specchio ruotabile (foto 110). Spostatelo in modo che la luce colpisca il faccione del sole finché non si apre la porta. Vi ritroverete nuovamente nello stanzone della statua gigante (foto 110). Salite per le scale e saltate sulla mano della statua (foto 111), quindi suonate la Zelda's Lullaby per far apparire una cassa. Colpite la suddetta col longshot per recuperare la chiave. Tornate alla scalinata sulla quale vi trovavate prima (usate il

longshot) e aprite la porta chiusa a chiave. Proseguite finché non arriverete a una stanza contenente altri due schifezzoni volanti e uno sparalaser (foto 112). Ammazzateli tutti per

aprire la porta (ignorate quella chiusa a chiave per ora), quindi ignorate le statue (foto 113) e mettetevi contro alla porta a

CONTROL YOUR CONSOLE
speciale

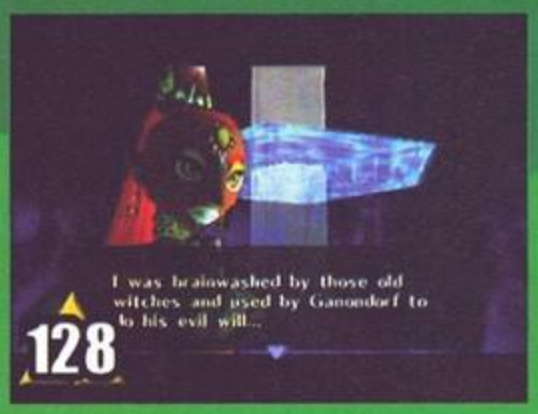
destra. Da quella posizione sparate una freccia infuocata alla statua in fondo a destra e, quando passerà sull'interruttore, infilatevi nella porta. Salite per la scalinata e affrontate il secondo Iron Knuckle (foto 114). Aprite la porta dietro al trono e percorrete il passaggio per mettere le mani sul Mirror Shield (foto 116). Tornate nella stanza dove avete "provocato" le statue per aprire la porta e usate il Mirror Shield per riflettere la luce del

119). Sfoderate il martellone e brutalizzate tutte le porte finte nella stanza successiva (foto 120) per trovare un bersaglio dorato, colpite il suddetto con una freccia e aggrappatevi al bersaglio del longshot che trovate sul soffitto, quindi schiacciate l'interruttore. Tutta questa manfrina serve a spegnere le fiamme intorno al cofano che racchiude la Boss Key (foto 120). Uscite e girate a destra, colpite l'interruttore dietro alla grata con una spadata. Passate per la porta appena sbloccata, ammazzate tutti e fate saltare la parete che ostruisce il passaggio tra le due stanze a sud. Fate ruotare gli specchi in modo che la luce raggiunga lo specchio gigante dietro la grata (foto 121). Tornate allo specchio gigante, piazzatevi nel fascio di luce e riflettete la luce sul faccione del sole per raggiungere di nuovo la stanza della statua. Ora riflettete la luce del sole sulla faccia della statua (foto 123) e sparate col longshot per aggrapparvi alla grata che apparirà.

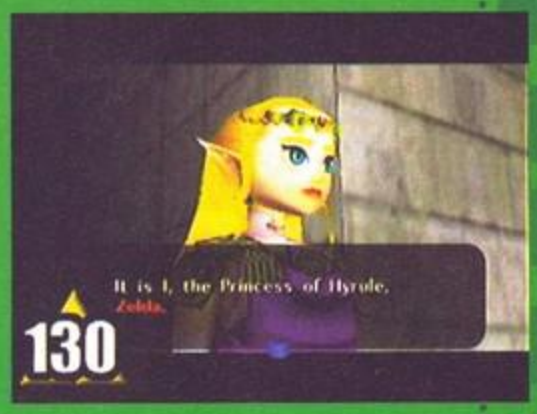
sole sul faccione, aprendo così la porta (foto 116). Andate a prendere la chiave quindi tornate nella sala dove avete

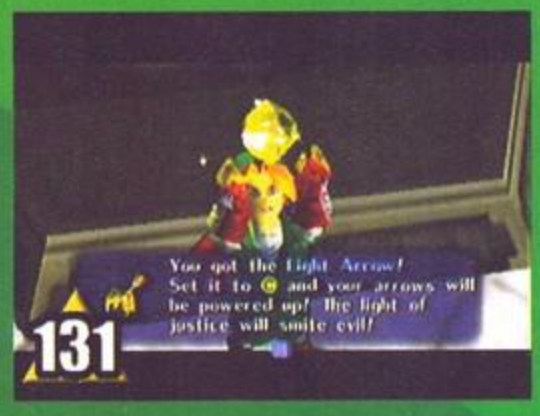
incontrato gli shifezzoni l'ultima volta e aprite la porta chiusa a chiave. Ammazzate gli sparalaser e arrampicatevi per la parete mobile (foto 117) o, se preferite, usate il longshot per aggrapparvi direttamente all'ultima sezione mobile in alto. Ammazzate gli altri due sparalaser e aprite la porta, quindi suonate la Zelda's Lullaby sul simbolo della Triforza (foto

Combattete con il terzo e ultimo Iron Knuckle (foto 124). Sorpresa! Sotto l'armatura c'era Nabooru, vittima di un'incantesimo delle due streghe (foto 125). Aprite la porta dietro al trono e affronterete le due streghe gemelle, note come Twinrova (foto 126). Per eliminarle dovrete riflettere il raggio dell'una addosso all'altra finché non si fonderanno in una strega sola (foto 127). Questa volta dovrete assorbire tre attacchi (dello stesso tipo) col vostro scudo per poi rispedirglieli automaticamente, quindi dovrete colpirla con la vostra spada. Ripetete ad libitum e otterrete l'ultimo medaglione (Nabooru è, ovviamente, l'ultimo saggio del mucchio – vedi foto 128).



E ora siete pronti a portare a termine la vostra avventura... Raggiungete il Temple of Time e incontrerete Sheik che vi racconterà una bella storiellina (foto 129). Al termine, scoprirete che Sheik è in realtà la "fragile" principessa Zelda (foto 130). Riceverete poi la Light Arrow (foto 131) che vi permetterà di sconfiggere la prima forma di Ganondorf. Zelda verrà quindi rapita dal malvagio in questione e voi dovrete raggiungere il castello per liberarla (vi mancava questa, eh?). Uscite dal tempio e raggiungete il castello di Ganondorf, che si trova al posto dell'ex castello di Zelda. I saggi uniranno il loro potere per creare un ponte che vi permetterà di raggiungerlo (foto 132). E ora entriamo nel castello...





GANON'S TOWER

Correte lungo il corridoio e aprite la porta in fondo. Vi ritroverete in un salone con degli strani raggi luminosi (foto 133). Ogni raggio luminoso parte da una gemma, gemma che voi dovrete colpire per disattivare il suddetto raggio. Cominciamo dalla stanza con il raggio viola, corrispondente allo Shadow Medallion. Entrate e guardate a destra, dove vedrete una torcia spenta. Colpitela con una freccia infuocata e correte velocemente sui blocchi apparsi per raggiungere la piattaforma in fondo (foto 134). Qui eliminate il blob e colpite di nuovo la torcia di prima per arrivare alla piattaforma successiva. Da qui attivate la lente e prendete il passaggio invisibile di destra. Quando sarete a metà strada indossate gli Hover Boots e raggiungete la piattaforma di ghiaccio, dove si trova l'interruttore. Premetelo e quindi sparate con il longshot alla cassa che apparirà per raggiungere i Golden Gauntlets

(foto 135). Raggiungete quindi la porta in fondo e sparate una Light Arrow al coso che si trova in mezzo al flusso di energia (foto 136) per bloccare il primo raggio. Ora vi ritroverete di nuovo nella hall centrale: uscite dal castello, girate a sinistra, passate sotto l'arco e quindi girate a destra. Afferrate la colonna (foto 137) grazie ai nuovi Golden Gauntlets e troverete un'altra fontana che di fatto raddoppierà l'energia a vostra disposizione. Tornate al castello ed entrate nella porta corrispondente al Forest Medallion (raggio verde). Ammazzate l'uomo lupo, aprite la cassa e accendete le torce con il Din's Fire per proseguire alla stanza successiva, quindi usate una freccia infuocata per accendere la torcia sopra la porta. Nella stanza successiva (foto 138) mettetevi gli Hover Boots e raccogliete tutte le rupee d'argento (per prendere quella immediatamente alla vostra sinistra basterà suonare la Song of Time per far apparire un blocco). Nella stanza seguente troverete la gemma che genera il flusso verde. Tornati alla hall principale entrate nella porta che corrisponde al Water Medallion (flusso blu). Ammazzate le due statue di ghiaccio e riempite una bottiglia con la fiamma blu (foto 139), quindi sciogliete il ghiaccio che blocca la porta. Riempite di nuovo la bottiglia con la fiamma e passate alla stanza successiva. Ora dovrete spingere i blocchi in modo che vi permettano di raggiungere il ghiaccio rosso in alto a sinistra (foto 140). Spingete il cubo più lontano contro il macigno, quindi lanciatelo nel foro quadrato che si trova al centro del terreno. A questo punto prendete il secondo cubo e lanciatelo contro il macigno in fondo in modo che passi sopra al primo cubo, poi spingetelo contro l'altro macigno e infine nella nicchia che vi permetterà di raggiungere il ghiaccio.

Sciolgietelo con la fiamma quindi colpite l'interruttore col martello e raggiungete la porta. Colpite la gemma con una freccia di luce e passate alle stanze corrispondenti al Fire Medallion (raggio rosso). Indossate la tunica rossa e gli Hover Boots, quindi raccogliete tutte le rupee (foto 141). Per poter portare a termine questo compito dovrete afferrare la colonna che si trova nell'angolo in fondo a sinistra e lanciarla via (creando una specie di ponte che vi permetterà di raggiungere la gemma più lontana). Per poter raggiungere la sala successiva, quella della gemma, vi basterà usare il longshot.

Passando quindi alle sale del Light Medallion (raggio giallo, nascoste dietro la colonna che dovrete sollevare) dove dovrete attivare la lente ed eliminare lo skulltula e i pipistrelli invisibili (foto 142). Nella stanza successiva suonate la Zelda's Lullaby sul simbolo della Triforza (foto 143) per ottenere una chiave e aprire la porta. Nella terza e ultima stanza dovrete raccogliere nuovamente le rupee (foto 144) che si trovano sparpagliate per la piccola stanza – sul soffitto della stessa c'è un bersaglio del longshot che vi aiuterà nella

faccenda. Aprendo la porta scoprirete che la gemma non c'è: mettetevi la lente e proseguite per individuare la vera gemma. Colpitela e passate alle stanze dello Spirit Medallion.
Nella prima stanza dovrete eliminare uno sparalaser e raccogliere le solite rupee (foto 145). Passata questa, nella sala successiva eliminate le due bestiacce fiammeggianti, colpite l'interruttore dietro le spalle usando la spada a due mani e raccogliete i Bombchu. A questo punto lanciatene uno verso l'interruttore in fondo (c'è un varco nella parete davanti a voi, in alto) e passate alla sala attigua dove dovrete lanciare una freccia infuocata contro la ragnatela sul soffitto e quindi riflettere la luce su uno dei faccioni (foto 146). Colpite la gemma nell'ultima stanza e vi ritroverete nella hall. A questo punto vi conviene uscire e fare rifornimento di un po'di tutto (magari una bella pozione verde non sarebbe fuori luogo, la trovate a Kakariko – le fatine invece le trovate in una qualsiasi Fairy Fountain).

LO SCONTRO FINALE: GANONDORF

Per eliminare il malvagio per eccellenza dovremo aspettare che lui lanci il suo globo d'energia (foto 151) e rispedirglielo contro con la spada come abbiamo fatto con Phantom Ganon. Quando poi si troverà in difficoltà dovremo lanciargli una freccia di luce, quindi raggiungerlo e malmenarlo con la spada. La posizione migliore da usare per attendere i suoi globi d'energia è in uno dei quattro angoli della stanza, gli unici punti, a parte il centro, che non possono crollare (in ogni caso potrete risalire scalando la colonna al centro. I vasi che avete ignorato prima li potrete usare durante il combattimento per ricaricarvi di mana, energia e così via). Quando invece cercherà di caricare un lampo più grande (lo capirete perché comincerà a radunare attorno a se una grande quantità di energia) lo dovrete direttamente colpire con la freccia di luce e quindi prenderlo a mazzate. A un certo punto Ganon si scoccierà di prendere botte e stramazzerà al suolo, al che voi dovrete darvela a gambe entro un limite di tempo (molto ampio)

Siete pronti per entrare nell'inner sanctum del castello di Ganon: attraversate il ponte che porta alla zona centrale. Da qui dovrete affrontare tre stanze contenenti ciascuna due uomini lucertola (foto 147), due Stalfos (foto148) e due Iron Knuckle (foto 149) prima di arrivare a una strana stanza con dei vasi (ignorateli) e una bizzarra colonna al centro. Ignorate la suddetta stanza e proseguite fino a quando non incontrerete Ganondorf (foto 150)...

insieme alla ritrovata Zelda (foto 152). Il segreto per non fallire in questa fase sta nel non perdere mai di vista Zelda, che di tanto in tanto di fermerà per "aspettarvi": in realtà, se la supererete senza accorgervene durante una di queste soste lei rimarrà beata indietro finché non la andrete a prendere. Una volta usciti scoprirete che il temibile castello è in realtà un volgare prefabbricato, visto che viene giù in pezzi belli netti, ma le sorprese non finiranno qua: Ganondorf si ripaleserà in una forma molto più inquietante e questa volta non ci saranno né trucchetti né lampi d'energia – questa vola ve la dovrete cavare a mazzate. Per sconfiggere anche la sua seconda incarnazione (foto 153) dovrete sfoderare la vostra spada a due mani, rotolargli sotto la pancia e menare fendenti sulla coda. A un certo punto rientrerete in possesso della Master Sword: continuate a malmenarlo e l'avrete vinta. Godetevi la lunga scena finale e congratulatevi da soli...

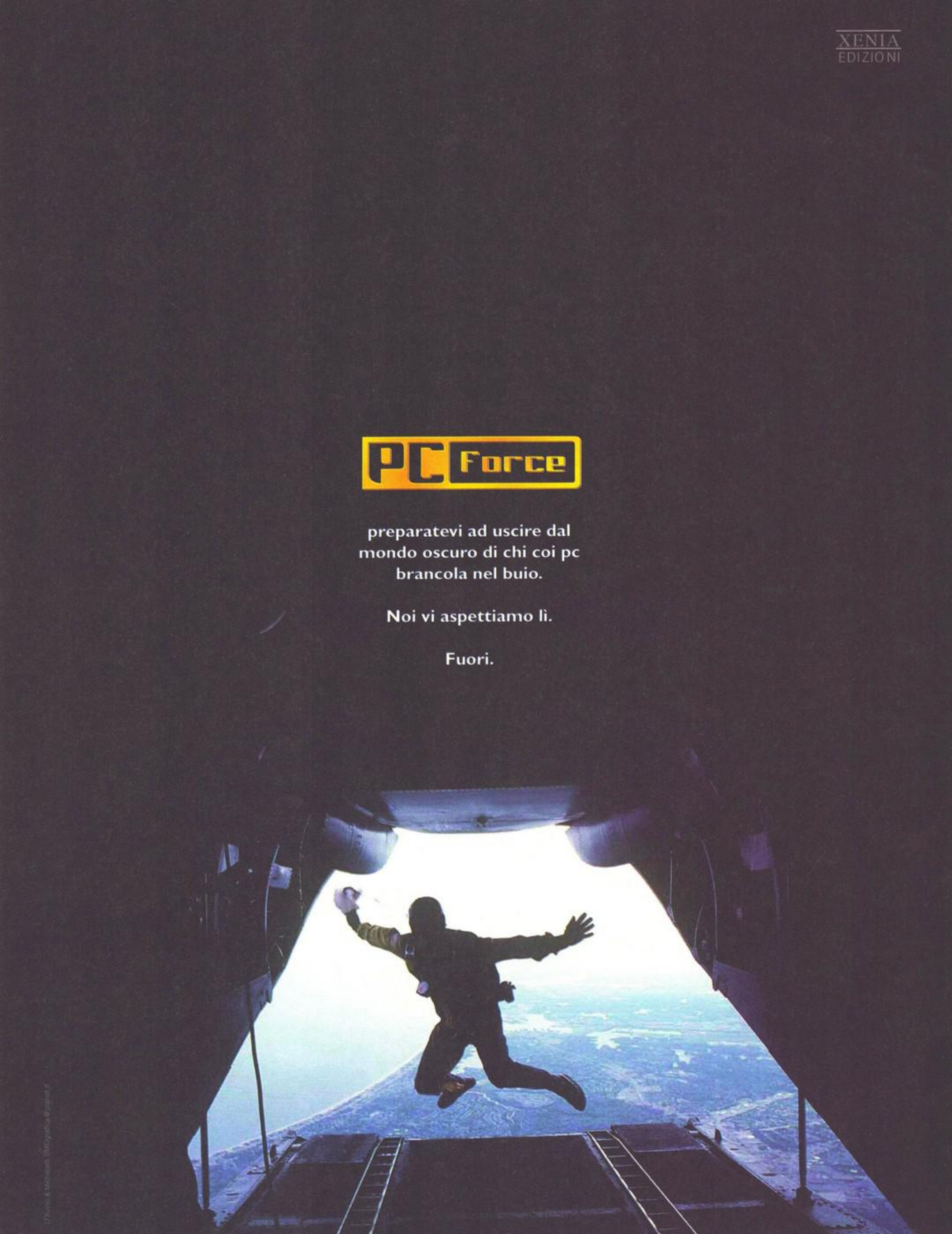
XENIA
EDIZIONI

PC Force

preparatevi ad uscire dal
mondo oscuro di chi coi pc
brancola nel buio.

Noi vi aspettiamo lì.

Fuori.



XENIA
EDIZIONI

D'Avino & Michelietti SM/Dgrafica@planet.it

GLI ALTRI INSEGUONO

OGNI MESE IN EDICOLA
DA XENIA EDIZIONI

LA RIVISTA LEADER NEL SETTORE DEDICATO AL TUO TEMPO LIBERO SUL COMPUTER

CONSOL IAMOCI

Il carismatico Dave.

**Bla, bla, bla,

ad un massimo di L. 20.000. Telefonare, ore serali, 0166/62782 e chiedere di Daniel.

VENDO

Nintendo Game Boy, versione trasparente completo di due giochi, Donkey Kong Land 2 e Worm, più un paio di cuffie audio per la console. Il tutto in ottimo stato a L. 30.000. Telefonare, ore pasti, allo 049/525959 e chiedere di Mauro.

VENDO

Sony Playstation modificata con 2 pad (tra cui un Dual Shock originale) una memory card e 26 giochi originali a L. 300.000. Vendo inoltre Nintendo 64 con 2 pad originali, una memory card e 7 giochi tra cui Zelda, Mario 64, Mario Kart 64, Banjo Kazooie, Wave Race 64, Turok, Bomberman 64), il tutto a L. 350.000. Annuncio valido solo per la zona di Milano. Telefonare allo 02/8135677 e chiedere di Andrea.

VENDO

Giochi ed accessori per **Nintendo 64**, esclusivamente originali, da L. 20.000 a L. 50.000. Vendo inoltre **stampante Canon** BJC-210 a getto d'inchiostro con cartuccia a colori + programmi a L. 150.000. Per informazioni telefonare 0368/7457653 e chiedere di Roberto.

VENDO

Consolle **Super Nintendo**, **Saturn** e **Mega Drive** e relativi giochi. Sono in tutto disponibili 100 titoli. Telefonare allo 045/572043 e chiedere di Enrico.

VENDO

I seguenti giochi per **Nintendo 64** (PAL): F-Zero X (L. 69.000), F1 World Grand Prix (L. 69.000), Banjo Kazooie (L. 69.000), Forsaken (L. 49.000), Turok 2 + memory card (L. 85.000). Tutto il materiale è in ottime condizioni; non sono disposto ad effettuare scambi. Annuncio valido in tutta Italia. Telefonare, ore pasti, allo 06/9284129 e chiedere di Marco.

VENDO

Nintendo 64, 2 joystick, un vibra pack, Super Mario 64, Mario Kart 64, The Legend of Zelda, il tutto a L. 300.000, oppure scambio il tutto con **Sony Playstation** + due dei seguenti giochi: Resident Evil, Resident Evil 2, Gran Turismo, Tekken 3, FIFA '99, Parasite Eve. Annuncio valido solo per Prato e dintorni. Telefonare, ore serali, allo 0574/790242 e chiedere di Matteo.

VENDO

I seguenti giochi per **Sega Saturn**: Virtua Figther 2, Daytona USA, Resident Evil, Resident Evil 2, CD demo giocabili, tutto in blocco a L. 100.000, con in regalo un joypad originale e riviste sul Saturn. Per informazioni telefonare allo 081/7415727 e chiedere di Luigi (ore serali). Massima serietà.

PERGIOCO®

I NEGOZI SPECIALIZZATI IN VIDEOGIOCHI

MILANO via SAN PROSPERO 1 — MM1 Cordusio - 02 / 86463414

Point MONZA (MI) via CAIROLI 5 — ang. c.so Milano - 039 / 360149

MILANO via BORGOGNA 7 — MM1 San Babila - 02 / 76006664

Point PAVIA c.so CAIROLI 26/D — all'Università - 0382 / 530719

MILANO via ALDROVANDI — MM1 Lima - 02 / 29524256

Point FIRENZE via MASACCIO 195/A — ang. via Buonvicini

ROMA via degli SCIPIONI 109 — M Ottaviano - 06 / 39737172

Point VERONA via G. DELLA CASA 10 — ang. piazza Simoni - 045 / 8014243

BRESCIA via TRIESTE 4/A — angolo X Giornate - 030 / 44654

Point ROMA via MAGLIANO SABINA 26/28 — p.zza Vescovio - 06 / 86211864

LUGANO (CH) q.re MAGHETTI 20 — centro storico - 0041 / 91 / 9213848

VENDITA PER TUTTA ITALIA
Consegne celeri con corriere
02 / 29524256

www.pergioco.com

PERGIOCO

Videogiochi PlayStation Nintendo 64
Game Boy & color DreamCast
PC CD ROM VIDEOGAMES Hardware
DVD FILM ITA - USA Home Theatre

Le vostre lettere
vanno inviate all'attenzione di
BOVAS' HARD CAFE' CONSOLEMANIA
XENIA EDIZIONI
Casella Postale 853 - 20121 Milano
bhc@bovabyte.zzn.com.

DOLORE VIVIDO:
PER TEMPRARE OGNI GIORNO IL MIO SPIRITO

Dopo tre mesi di passione, torna finalmente a vivere un indirizzo di posta elettronica completamente dedicato a questo appuntamento postale. Le vostre lettere, quindi, potranno essere inoltrate a Noi Bovas anche via Internet, all'indirizzo bhc@bovabyte.zzn.com. Gli altri possono comunque andare avanti a scriverci per lettera: nessuno li farà passare mai in secondo piano...

C'È CHI CRITICA...

Salve Bovas, per coincidenze del destino leggo molto saltuariamente le riviste che curate, nonostante sia abituato ad arraffare tutto ciò che proponga la line-up dell'edicola. Così, il 12/01, incuriosito dalla copertina di VF3tb (a proposito, ho un Dreamcast da un mese oggi, ma ringrazio il cielo di averlo portato integro a casa) (poi un giorno ci spiegherai anche cosa intendevi dire... NdP), presi il numero 81 di Consolemania e da qui arriva lo spunto per questa lettera.
La rivista è molto (ma molto) peggiorata dall'ultima volta che l'ho acquistata e spero che la valanga di polemiche che seguiranno abbiano un seguito costruttivo. L'unico fattore positivo è la vostra posizione antipirateria, che merita tutti i plausi di questo mondo. Comincio con la lista dei difetti: oltre a una veste grafica criticabile, approssimativa e banale, una grossa deficienza è il registro informale con cui vi presentate al pubblico, che appare sempre più fuori luogo. Brevi citazioni della vita redazionale possono anche essere accettabili e divertenti (anche se non pertinenti al testo), ma la loro tendenza su Consolemania è quella di costituire sempre di più la parte saliente della pubblicazione: un videogiocatore compra una rivista per le recensioni, e anche se lo spazio dedicato loro è considerevole, molto di questo si perde in evitabili battute e storielle (che potrebbero essere trasferite in altre zone), che poco hanno a che spartire con i videogiochi.
Ma ciò da cui si deduce la professionalità di una testata è la Posta, e qui i difetti sono abbondantemente al di sopra dei livelli di guardia: soprattutto nel numero succitato la situazione è addirittura deprimente, con le lettere infantili dei pirati (la cui scomparsa, fisica intendo, sarebbe solo un dono della misericordia), inconcludenti missive di sfigati che hanno sbagliato acquisto, e problemi gorgali... ma ditemi voi, adesso, se è il caso di sollevare un vespaio simile solo per stabilire il genere della parola "PlayStation"! Sono davvero spiacente, ma qui occorre operare una scelta: se volete rivolgervi al mercato più basso (come il vostro gemellaggio con Lion Network potrebbe anche dimostrare - ah, se Francesca è Natalie Jane Imbruglia, io sono Kravitz) dovete scordarvi l'elite, raggiunta soltanto dalle pubblicazioni concorrenti. Volgete le cose da professionisti seri con una profonda preparazione (cosa acquisibile e, se già in vostro possesso, fatela vedere), oppure rimarrete una rivista di barzellette. Select.

Raffaele "Imbruglia" Cherubini

Caro Raffaele, prendiamo atto delle tue critiche, ma intendiamo dissociarci su alcuni punti: come puoi notare tu stesso, se hai seguito la testata dal numero 82 in avanti, l'aspetto grafico è notevolmente migliorato, anche grazie a un progetto nuovo che, dopo i primi due numeri di 'rodaggio', adesso sta buttando via i denti da latte avviandosi verso una 'forma' definitiva. Per il resto, il registro di Consolemania non è cambiato di molto negli anni: scanzonato era all'inizio e scanzonato è ancora oggi. Sicuramente sono cambiati i redattori e anche i lettori, per cui è possibile che sia mutata parecchio la sensibilità del pubblico. Poco male: abbiamo pubblicato questo mese un sondaggione proprio per vedere come comportarci in futuro, quindi se sentite l'esigenza di un cambiamento non dovete fare altro che farcelo notare rispondendo opportunamente.

...E CHI SI SCUSA

Ciao ragazzi sono Pixel. Come mai è così tanto tempo che non vi scrivo più? Forse che il mio provider ha improvvisamente cambiato i codici DNS senza dire nulla a nessuno per circa dieci/quindici giorni? Ieri ho comprato il numero 85 della rivista e, dopo averla sfogliata come faccio di solito, ho trovato pubblicato uno dei miei messaggi a cui ha risposto Alex (?). Non so se essere contento o meno. Letto da solo quel messaggio appare di una durezza incredibile. Faceva invece parte di una serie in cui l'intento era molto più vicino al suggerire che al criticare. Una constatazione sul mio italiano: nel messaggio alcune cose fanno parecchio schifo, è innegabile, però alcuni contorcimenti linguistici erano voluti (come quelli della prima parentesi) mentre altri li potrei attribuire alla "sindrome da e-mail", così definita da Umberto Eco, per la quale si dimenticano le più basilari regole formali e linguistiche quando si utilizza questo strumento! Certo che, per rispondermi Alex, l'effetto del mio messaggio deve essere stato abbastanza potente! Vorrei comunque porVi le mie scuse: sicuramente non volevo offendere nessuno di Voi (ci mancherebbe altro). Spero invece che quelle critiche, scritte di getto e con tanta rabbia in corpo (non ovviamente solo da attribuire ai giochini), siano servite per far migliorare alcune cose che magari avete trovato sbagliate anche Voi o, magari, solo per farVi riflettere. Avevo ragione, comunque, quando affermavo che dalla posta traspariva il fatto che eravate stanchi. Avevo sbagliato invece il motivo della Vostra stanchezza! Perché non lo avete detto prima! Ora so che ho sbagliato a credere che il tempo per Voi non fosse trascorso, come è trascorso per me, anzi, devo dire, che non ci avevo neppure pensato. Per il discorso, alquanto futile e che serviva solo come introduzione, delle copertine devo dire che non mi sono piaciute quelle dal numero 80 in poi (dove avete utilizzato i colori piatti e a pastello) e che preferivo la scritta al neon. Vorrei inoltre scusarmi per la mia (presunta) intenzione di farvi pensare con la mia testa (Mi credete stupido? Prima vi esorto a scrivere quello che pensate apertamente e dopo vi metto in bocca le mie parole), però vorrei precisare che il mio era solo un esempio, una attualizzazione di un tipo di risposta che davate qualche tempo addietro. Concordo pienamente, invece, con la controbattuta sui giochi (a favore della rubrica con i "punti di riferimento" per genere). Vorrei aprire una parentesi: la storia della storpiatura del nome mi sembrava una cosa simpatica, una battuta, un diversivo (per il quale è servita anche una discreta dose di fantasia!). Se vi siete offesi non lo userò più! Comunque non prendetemi per il chiurlo per una cosa del genere! Riguardo al "lancio" delle nuove macchine continuo a portare avanti le mie argomentazioni (magari leggendole un po' più tra le righe) e continuo a contestare l'uso, a parer mio, improprio del "Made in Japan". Inoltre mi sembra che Alex abbia usato un paragone tra due cose con una distanza tra loro abissale (va bene leggerò un po' più tra le righe anch'io!!). Per quanto riguarda il dovere di cronaca, che io forse in modo non troppo sbagliato avevo identificato come un "seguire il mercato", vorrei esortarvi a trattare anche dell'assessore del mio comune. Questo perché la Vostra/Nostra (dopo il numero 85, che definirei ottimo, confrontatelo con l'84, penso che continuerò a leggerVi) rivista è sempre stata improntata verso una trattazione a 360° di quello che è il fenomeno dei Vdg. Inoltre anche "La Stampa" offre sempre delle pagine ai fatti locali! Penso che per i titoli trattati il discorso di Alex sia corretto. Ritengo anche coretto, però, osservare la regola dell' "almeno uno" per giustificare l'acquisto della rivista. Sorridi pure sull'ingenuità di Monaco 2, anche se non capisco la storia del mese (semplicemente, ignorava il fatto che tu avessi scritto via email. NdP), comunque gli altri titoli non li avete neanche citati (Forsaken è uscito prima della Nintendo Magazine!)

mentre avete dedicato due e più pagine per recensire titoli che avevate già giudicato in versione giappo (e non parlo solo di un FFVII). La frase sull'Amiga era il classico frasone topico, come insegnano nei licei, per attirare l'attenzione e, se è stato citato, devo dire che ha funzionato (come tutti gli altri presenti!). Per quanto riguarda le mie scuse credo che fossero fondamentali per il significato del mio messaggio (soprattutto alla luce degli altri). Primo perché sapevo fin da subito che il mio sfogo sarebbe stato molto duro e quindi volevo subito puntualizzare che, in quanto sfogo, era scritto "sopra le righe" e che non era mia intenzione offenderVI in alcun modo. Secondo per dare maggior valore a quello che stavo scrivendo! Un ragazzo che fino a ora si è rivolto a noi in modo più che corretto ci scarica ora tutti questi improperi addosso? Il numero 84 era veramente così osceno da farlo arrabbiare così tanto (ehm... direi proprio di sì)? Riguardiamo alcune cose che forse è meglio! Comunque il numero 85 è veramente bello, la Posta, eccetto la mia "lettera" (va bene la smetto!!), continua a non essere il massimo, e cosa devo dire... ho concluso. Amici come prima? (A riguardo vorrei segnalare una introduzione di Raffo alla posta di Nintendo Magazine dove è scritto esattamente quello che pensol!) Fatevi sentire (il guaio della posta sulle riviste e che per avere risposte o controbattute bisogna attendere un mese) anche tramite e-mail ovviamente!! Un sereno e sempre polemico Pixel pone a Voi un grande saluto.

Pixel

P.S. Ma dovevate proprio pubblicare questo di messaggio!? Già vedo milioni di lettori caricare carta e pena per punirmi fisicamente... help! Tra tutti proprio quello con le critiche più dure! Gli altri erano simpatici: quello sull'espansione; quello sulla "vera storia del vdg"; quello sull' arte poi, un vero gioiello di riflessioni e di... banfate! Brutti! Cattivi! Vado dalla Mamma!

Partiamo dal fondo. Per quale motivo ho scelto la tua lettera più 'dura' rispetto a tutte le altre? Per un semplice motivo, perché era quella più immediata e 'sanguigna', quella che sembrava meno studiata e più vera. Detto questo, passiamo alle critiche. Credo che Alex ti abbia già risposto in merito a tante delle cose che hai scritto il mese scorso e anche ad alcune che hai ribadito pure qui, in particolare, mi preme mettere in evidenza un aspetto curioso dell'evoluzione del cosiddetto mercato: una volta, quando le case produttrici di hardware se ne uscivano con la console nuova, scoprire cosa diavolo ci fosse dentro era l'impresa più difficile di questo mondo. Abbiamo scoperto i 'segreti' di certe piattaforme solo dieci anni più tardi, quando qualcuno si è messo in testa di emularle su PC e, giocoforza, i dati tecnici sono circolati lo stesso. Col Nintendo 64, bene o male, è stato ancora così, posizione davvero antistorica questa, visto che del Dreamcast e della PlayStation 2 abbiamo saputo praticamente tutto fin da subito. In ogni caso, mi stupisce che a tanti mesi di distanza non abbiate ancora capito che quelle di MA, sul Dreamcast, erano solo considerazioni 'a pelle', del tutto sincere, e comunque uscite da uno dei pochi esempi viventi di 'videogiocatore professionista'. Ha visto le foto, letto i dati tecnici e scritto ciò che ne pensava. Ha fatto bene? Ha fatto male? Finché esiste la libertà di opinione possiamo dire soltanto 'ha fatto', punto e basta. Il vostro scopo, al limite, è condividere o meno le sue posizioni, scopo del Dreamcast, al massimo, smentirle. Se da SEGA e Nintendo avessimo avuto la stessa quantità di materiale su cui lavorare, è chiaro che anche la loro presentazione sarebbe stata più approfondita; finché invece continuano a giungere foschi comunicati stampa con cifre regolarmente smentite, di più non potremo fare. Inoltre, i dati di vendita parlano chiaro: per ogni console X venduta, ci sono almeno dieci (se non di più) PlayStation in giro: diamine, è una superiorità a dir poco schiacciante, per cui è logico aspettarsi dalla stampa una certa propensione a dare più spazio 1) alla console di casa Sony e 2) all'eventuale scoop su quella che dovrà succederle, o no? Per noi informatici la settimana scorsa è capitato un evento più che lieto: l'uscita della versione 6.0 della distribuzione RedHat di Linux. Si tratta di un bel passo avanti, compiuto con lo scopo di rendere più vicino alle famiglie un sistema operativo estremamente stabile, potente e funzionale, ma - ahi noi - poco diffuso. Secondo te, avrà più eco questa o l'eventuale uscita di Windows 2000? Potrà piacere, potrà non piacere, ma è così.

SEQUEL O NON SEQUEL? QUESTO È IL DILEMMA! RINNEGARE MIO PADRE...

Ciao ragazzi, eccomi qua. Sono sempre il vostro fedelissimo Deka. Leggetevi questa mia ennesima interessante (bah) missiva e dite la vostra. Visto che questo mese vedremo l'uscita di molti seguiti, l'argomento che andremo a toccare sarà proprio questo:

Punto primo: il seguito di un gioco. L'industria videoludica è una vera e propria corsa alle vendite e al capolavoro. Le software house fanno a gara a chi vende di più, pochi però sono i veri e propri capolavori, cioè quei titoli che portano a vere e proprie dipendenze. Tanti invece sono i sequel di questo e quell'altro titolo. Per i capolavori i seguiti sono diventati ormai cosa ovvia. Non c'è buon titolo senza sequel, Tomb Raider III ne è la valida conferma. Chi non si sarebbe aspettato il seguito? Impossibile! Resident Evil 2 è un altro ottimo esempio, sarebbe anormale giocare a un capolavoro senza pensare a un suo probabile secondo episodio. Nell'industria videoludica quindi è tutto più che pianificato: capolavoro, vendite, soldi, sequel, vendite, ancora più soldi. Non per tutti i titoli però è valido questo discorso, ora vedremo perché...
Punto secondo: i tre tipi fondamentali di seguiti. Ovvero:
a) il sequel del tipo "il primo titolo sarebbe finito così", cioè i classici episodi che prendono in mano l'avventura iniziata nel primo capitolo e mettono fine agli eventi. Per rendere più semplice il discorso vi faccio degli esempi: nei giochi di ruolo difficilmente il filmatone conclusivo pone fine a quello che è successo, anzi, molto spesso mette in confusione il giocatore e ancora più volte complica gli eventi. Anche nel caso di Final Fantasy VII è successo questo, ma anche in molti altri titoli che ora non sto qui a elencarvi. Detto ciò le geniali software house esclamano: "qui c'è bisogno di un sequel!"; e vai col liscio...
b) Sequel del tipo: "le avventure di..." sono i seguiti più conosciuti e ovviamente più giocati. Tecnicamente (parlo riferendomi alla media) è simile o uguale al suo prequel, per esempio in Tomb Raider 2/3 i miglioramenti sono minimi. Questo tipo di giochi alla lunga può stancare o annoiare, quando uscì Tomb Raider sulla luccicante scatola c'era stampato in bella vista "Le avventure di Lara Croft", a questo punto il Deka (che poi saresti tu, NdD) si è detto: "mi sa che dovrò spendere cento carte anche l'anno prossimo..." e aveva ragione. Tomb Raider 2 non presentò miglioramenti degni di nota, ma una manciata di livelli diversi in più e tre mezzi da guidare. Tomb Raider 3, oltre a essere stato una ciofeca mi ha personalmente stancato. Non è successo (almeno in parte) così a Resident Evil, il seguito vede il giocatore eliminare bestie e schifezze paranormali, ma con tutt'altri personaggi e tutt'altro luogo (dalla casa dell'orrore all'allegra cittadina, capito?).
c) Il sequel del tipo: "ma che schifo che faceva il primo, speriamo che questa volta vada!"; in assoluto i seguiti meglio accolti (e ci credo bene). Quando uscì infatti Ace Combat, il pubblico lo schivò, anzi, lo classificò come banfa videoludica. Il suo secondo episodio invece dimostrò di essere la sua più bella copia, miglioramenti ovunque, tremila missioni, cinquemila aerei, altrettanti poligoni ben definiti. Anche il grandioso Destruction Derby 2 fu la bella copia del primo, e chi come il Deka lo ha stragiocato lo può dire.
Punto terzo: ma il sequel chi lo voleva? Semplicemente (la lunga) lista dei sequel che hanno deluso le aspettative. Per noi videogiocatori sono i colpi al cuore. A volte per colpa di un sequel di questo tipo un capolavoro viene abbattuto, è il caso della serie Formula 1. Il primo gioco di corse con licenza ufficiale FIA per PSX è stato atteso e venerato come un Budda dal Deka, mentre il suo orribile seguito lo ha deluso, e non paliamo dell'ultimo uscito... agghiacciante! Diciamocelo chiaro e tondo: ma chi cappero lo voleva il seguito???! Perché rovinare sempre tutto? Perchéééé, ma dico, perchéééé?
Punto quarto: il sequel del sequel del sequel del sequel... Esistono serie che durano da anni e anni. Ogni anno ci aspettiamo il seguito e ogni anno lo troviamo bello splendente nel nostro negozio di fiducia. Volete l'esempio più ovvio? (e meraviglioso)? Semplice, molto semplice, la saga Final Fantasy (per quelli che vengono da Marte arrivata all'ottavo splendido capitolo). Da come avete avuto modo di leggere, questo tipo di seguiti sono ben visti dal sottoscritto, FF è, e sempre rimarrà, il mio gioco preferito. Non tutti però sono meraviglie, mi viene in mente un certo Tomb Raider (oggi ce l'ho con Lara), che più di un gioco mi sembra sempre di più una telenovela. Oppure altre serie che più che averci entusiasmati ci hanno depressi per la loro ripetitività.
Punto quinto: "sequel non per scelta ma per condizione". Mi rifaccio al celebre verso liberamente tratto dalla canzone degli Articolo 31, per affrontare un altro punto importante: quello dei sequel non per scelta ma per condizione appunto. Più che condizione parliamo di contratto, quelli miliardari per la serie FIFA o NBA Live; FIFA 96, 97, 98, 99 e chi più ne ha più ne metta è l'esempio lampante, la serie che ha appassionato e scassato milioni e milioni di persone in tutto il pianeta è giunta ormai alla sua sesta incarnazione contando i vari Road to World Cup e FIFA Soccer. Con questo voglio dire: ragazzi, fin che non scadrà sto maledetto contratto dovremo sorbirci mattoni come FIFA! E chissà se nel 2040,

BOVAS' HARD CAFE'

quando il Deka sarà grasso e imbruttito come il Duspa, lo vedremo nella sua poltrona a giocare a FIFA '40! Deprimente! Un'altra serie di questo genere è quella di NBA Live (anche se iniziata un po' più tardi) e tanti altri sport dei quali la EA ha acquistato i diritti per pubblicarli sotto forma virtuale. Volevo aprire un'ultima parentesi, la nota saga di nonno Madden, che ogni anno perde tre o quattro milioni di capelli e altrettanti denti mi ha veramente stufato, e come dice il vecchio Raffo comprate ogni anno il nuovo capitolo! Perché i soldi ricavati dalle vendite andranno al caro e vecchio John per mantenerlo all'ospizio. Fate allora un atto di beneficenza per mantenere l'allegro nonnetto, ne sarete contenti e avrete un posto sicuro in paradiso. Chiusa parentesi.
Punto sesto: "Uè pischello, guarda che se non ti picchio quest'anno ti meno l'anno prossimo!". Bello questo titolo! In poche parole ho riassunto tutto quello che si potrebbe pensare delle saghe di picchiaduro che ormai ci assillano da vent'anni. Se non ho soldi per acquistare Mortal Kombat 4 chi se ne frega? Tanto l'anno prossimo esce il IIo 5!! Ecco, è così che bisogna ragionare! Seriamente parlando le saghe più seguite, giocate, schifate, copiate e gadgettate sono le quelle made in Capcom e Konami: Street Fighter e Mortal Kombat. Non ho assolutamente nulla nei confronti di questi due capitoli, divenuti ormai leggenda, ma come ho detto prima, stanno diventando due telenovele. Ho giocato quando uscì la serie EX di SF e piango per MK Mithologies, ma sono stanco, le console hanno bisogno di innovazioni (anche se la prima alpha è veramente meravigliosa). Da tre anni a questa parte ci si è messa anche la Namco con Tekken, auguri ragazzi, intanto il Deka va a farsi un sonnellino. E con questo è tutto! Porca miseria, il gatto sta camminando sul vialetto sotto casa mia con la mia pizzetta in bocca! Anche se ho le idee molto chiare fatemi sapere cosa ne pensate.

Il Deka.

Caro il mio Deka, la prima riflessione che mi sovviene è che ti piace riferirti a te stesso utilizzando la terza persona singolare... Per questo motivo, per la tua gioia personale, anche il Dave farà la stessa cosa... Ebbene, il personaggio in questione si ritiene d'accordo con il Deka: in effetti i seguiti lo hanno un po' scassato... Il fatto è che quando viene fuori una buona idea che frutta (come per esempio Resident Evil o Tomb Raider), nessuna software house resiste alla tentazione di proporci il seguito, con l'ovvia speranza, naturalmente, di guadagnarci ancora di più... Un po' come succede al cinema o in altri settori comunque: Arma Letale è piaciuto al pubblico? Bene, allora becchiamoci pure gli altri episodi! Rocky ha commosso le massaie e non solo loro? E puff, ecco spuntare dal cappello altri quattro episodi... Il Padrino di Puzo è diventato un best seller? Ecco spuntare gli altri capitoli, che ho letto con fervore, ma di cui non ricordo i titoli. Quello che sto cercando di dire è che il mercato dei videogiochi, una volta nicchia di un esiguo manipolo di estimatori (mi riferisco agli anni '80), è diventato business, ed è stato quindi trasformato in una macchina per fare soldi. Forse negli anni '80 era più improbabile arrivare al quinto episodio di una saga (ricordo solo Ultima), si aveva voglia di rischiare di più eccetera; ora solo rischi calcolati o quasin please. Perché mai? Perché se una volta un gioco lo scrivevano in due/tre persone, adesso ci lavorano veri e propri team di sviluppo, e con mezzi molto più dispendiosi. È il prezzo del successo e non c'è nulla da fare...

HISTORY REPEATING

Salve, sono Troy McLure! Forse vi ricorderete di me per film come "ti presento un'Amiga" oppure "Commodore ti ammazzo un killer"... ehm... Ciao Console Mania! Chi ti scrive è un vecchio, vecchissimo lettore di The Games Machine, Protralex; talmente vecchio da possedere il mitico numero 1 della rivista in questione (che, dentro a un'apposita bacheca, fa comunella con il primo Dylan Dog.. seh, magari!). Appartengo a quella generazione di 22enni che è stata ludicamente battezzata dal Commodore 64 (anzi, no, dal Colecovision) e che è passata successivamente all'Amiga, snobbando da sempre le odiate console. Ma un giorno... Come insegna il famoso filosofo latino Pieraccionio, un ciclone mi investì, facendomi ricredere: l'uragano PlayStation! E così, dal novembre scorso, posseggo LA console, ed ho ricominciato a comprare, o meglio, a cibarmi di Xenia, ritrovando vecchi amici, vecchie diatribe (evviva!) [sob! NdD], vecchia pirateria, tutto insomma! A dire la verità, già parecchi mesi prima avrei voluto comprarmi la "Sonya", ma ad acquisto ormai imminente un sig. vigile urbano piazzò un bell'autovelox nei pressi della mia auto, che gli sfrecciava davanti all'incredibile velocità di 67 Km/h (contro i 50 consentiti), appioppandomi così una multa di L. 230 e rotte mila lire... 'tacci sua!
Questa missiva, oltre che per salutarvi, si vuole rivolgere a tutti coloro che, come me in passato, sostengono che ormai "non ci sono più i videogiochi di una volta", poiché grafica e sonoro nascondono evidenti pecche in termini di giocabilità e longevità... Piantatela! Non fate di tutta l'erba un fascio e rispondetemi: meglio Sensible Soccer o ISS Pro '98? Sabouter o Metal Gear Solid? IK o Tekken 3? Turrican o... o... vabbé, questa ve la concedo (grandissimi Chris Huelsbeck e Manfred Trenz - che fine hanno fatto? - C'è il loro sito Internet). E ora, sul numero 84, apprendo con trepidazione le caratteristiche della [del! NdD] PlayStation 2... Hmmm, un momento, si tratta del numero di aprile! Li scrivete ancora gli articoli-pesce? Vabbé, vi saluto e vi auguro ogni bene possibile e impossibile. Vi lascio con un estratto dalla parodia di come mai che TGM pubblicò nel Karaoke Corner, rendendomi felice: "dove vai, in Paraguay, in Cile o a Santafé? Non so ancora se imbarcarmi, o prendere un chartér..."
See ya!

Protralex.

PS:
non ho nient'altro da dire.

PPS:
mi piaceva mettere anche il post post scriptum. [bravo! NdD]

PPPS:
chi si aggiudicherà mai i diritti della futura superlega europea? A) Electronic Arts; B) Pier Paolo Cattozzi; c) Krusty il clown. [direi c! NdD]

Be', i giochi belli non mancano di certo e non è possibile paragonare il realismo di Tekken 3 con International Karate + (altresì noto come IK+), che comunque, per i tempi in cui era stato pensato, era davvero divertente. Il fatto è che, come ci ha ricordato il Deka, oggigiorno esistono delle "piste" già battute, facili da percorrere con probabile successo... E quindi abbiamo sì giochi degni di nota, ma molta meno varietà... Io correggerei la tua affermazione con "non c'è più la varietà e l'originalità di una volta". Mi vengono per esempio in mente Mission Impossibile, Wizball, Speedball, Defender of The Crown... Uno diverso dall'altro, ma ciononostante davvero strepitosi. E gli altri videogiocatori attempati che cosa ne pensano? Fatemelo sapere...

MICROPOSTA

"Tre uomini vanno al ristorante e spendono 30.000 lire. Ciascuno tira fuori 10.000 lire, ma il padrone del locale decide di fare uno sconto di Lire 5.000. Ogni persona, dunque, si riprende 1.000 lire, lasciando al cameriere come mancia le 2.000 lire rimanenti. Ora, ciascuno di loro ha pagato in totale 9.000 lire, quindi in totale 27.000 lire, che sommate alle 2.000 lire di mancia danno 29.000 lire in totale: che fine hanno fatto le altre 1.000 lire? Non l'ho mai risolto, aiutatemi voi!"

Odierò Lut '76 per il resto della mia vita, visto che per trovare in fretta una soluzione mi sono messo lì carta & penna, e ho persino disegnato dei sassolini per indicare le banconote da mille. Alla fine, credo di aver intuito che l'approccio era sbagliato. Quello in cui sei incappato tu è probabilmente un assurdo matematico, ma se andiamo a spulciare tra le righe, la soluzione non è poi così difficile: è vero che 5=1+1+1+2, ma è anche vero che 5 è uguale a 5/3 + 5/3 + 5/3. Quello a cui si deve fare attenzione è che in realtà lo sconto individuale per ogni avventore è 5/3, vale a dire 1,6 periodico (approx 1.666 lire), per cui ognuno di loro spende lit 8.344 (10.000-1.666). Ora, la mancia data al cameriere da ciascun avventore è pari a 2/3=0,6 periodico (o meglio 666 lire), quindi, a conti fatti, 8.344+666 = 9.000 lire, ciò che ha speso effettivamente ogni cliente. Ma cosa fa, esattamente, 1.666 lire (cioè lo sconto individuale), meno 666 lire (cioè la mancia individuale)? Guardacaso, 1.000 lire, ovvero quelle che mancano alle 9.000 di cui sopra per arrivare alle fatidiche 10.000 iniziali. In sostanza, le "1000 lire mancanti" sono state assorbite dai calcoli eseguiti con i numeri reali che, a differenza dei tuoi, consideravano le 1.000 lire come unità naturali indivisibili. Tutto qui, anche se si tratta certamente di un comportamento a prima vista bizzarro, che qualche matematico sarà sicuramente capace di spiegare mooooolto meglio di me [in fondo se ho abbandonato l'Università ci sarà un motivo... NdP] (non sono un matematico, ma mi sembra che sia sbagliato il discorso di base: i clienti devono pagare 25.000 Lire, ovvero 30.000 meno le 5.000 di sconto. Alle 25.000 Lire sommiamo le 2.000 Lire che lasciano di mancia e otteniamo 27.000 Lire, ovvero 9.000 Lire a cranio, che con le 3.000 che hanno avuto indietro fa 30.000. Semplice, no? NdAndrea). E con questo vi salutiamo e vi rimandiamo alla prossima..

BIT WORLD

VENDITA PER CORRISPONDENZA

BIT WORLD DI LAI ROBERTO

TEL.039/2720499

VIA F. CAVALLOTTI, 98 -20052 - MONZA (MI) - TEL.039/2720499 039/747171 FAX039/747171

IMPORTAZIONE DA INGHILTERRA-GIAPPONE-HONG KONG- USA

NINTENDO 64

NINTENDO USA/JAP TEL
NINTENDO PAL USATO L.89.000
NINTENDO USA/J. USATO L.120.000

ALL STAR TENNIS TEL
BANJO KAZZOOJE L.99.000
BEETLE ADVENTURE RACING TEL
BUG'S LIFE TEL
CASTLEVANIA TEL
CHAMALEON 2 TEL
DOOM L.39.000
FIGHTER DESTINY L.59.000
FIFA 99 TEL
F-ZERO 64 L109.000
DARK RIFT L.39.000
DD KONG RACING L.75.000
DORAEMON 2 TEL
DUAL HEROS L.39.000
DUKE NUKEM 3D L.69.000
DUKE NUKEM ZERO HOUR TEL
EXTREME G L.39.000
EXTREME G 2 TEL.
FIGHTING FORCE TEL
F1 WORLD GRAND PRIX L.79.000
F1 WORLD GP II TEL
FORSAKEN L.69.000
GEX 64 L.69.000
GOEMON GAMBARRE 2 TEL
GOLDEN EYE 007 L.79.000
GT WORLD TOUR TEL.
HYBRID HEAVEN TEL
YOSSI ISLAND L.49.000
KING OF PROBASEBALL L.39.000
KNIFE EDGE L.89.000
INT. S.S.SOCCER 98 L.79.000
LAMBORGHINI USA L.39.000
LET'S SMASH TENNIS L.99.000
LODE RUNNER TEL.
J.L. PERFECT STRYKE 2 TEL.
MACE THE DARK AGE L.49.000
MARIO KART 64 USA L.109.000
MARIO PARTY TEL
MICROMACHINES TEL
MISSION IMPOSSIBLE USA L.109.000
MONACO GP TEL
MORTAL KOMBAT MYTH L.69.000
MORTAL KOMBAT 4 L89.000
MULTIRAC,CHAMP. L.59.000
NIGHTMARE CREATURES TEL
NHL 99 L.129.000
OFF ROAD CHALLENGE L.79.000
POCKET MONSTER TEL.
PILOT WINGS L.59.000
QUAKE II TEL
QUEST 64 L.119.000
RAKUGA KIDS (KONAMI) TEL
ROGUE SQUADROON TEL
RUSH 2 EXTREME RACING TEL.
SHADOW MAN TEL
SIM COPTER TEL
STAR WARS PHANTOME TEL
SUPERMAN TEL
SUPER SPEED RACER TEL.
S.ROBOT FIGHTING TEL
SAN FRANCISCO RUSH L.79.000
SIM CITY 2000 L.99.000
SNOWBOARDING 1080 L.99.000
SOUTH PARK TEL
SPACE STATION SILICON VALLEY TEL.
STAR FOX 64 L.69.000
STAR SOLDIER L.89.000
STAR WARS L.59.000
TONIC TROUBLE TEL
TOP GEAR RALLY L.39.000
TOP GEAR OVERDRIVE L.129.000
TONIC TROUBLE TEL
TUROK L.69.000
TUROK 2 TEL
ZELDA TEL
V-RALLY TEL
VR POOL 64 TEL
WAVE RACE L.69.000
WCW VS NWO REVENGE TEL
WCW NITRO TEL
WILD CHOPPER L.49.000
VIRTUA HIRYUKO NOKEN L.99.000
WIPEOUT TEL.
WIN BACK TEL
WONDERPROJ.J+M.CARD L.59.000
ACTION REPLY+ADATTATORE L.79.000
ADATTATORE UNIVERSALE L.39.000
PASSPORT TEL
JOYPAD L.35.000
MEMORY CARD 256K L.15.000
MEMORY CARD 1MG L.25.000
CAVO S-VHS L.29.000
RUMBLE PACK L.23.900
PRESA ANTENNA L.25.000
VOLANTE L.99.000
RUMB.PACK+MEM.C.1MG L.37.800
ESPANSION PACK TEL.
GAME BOOSTER PER VEDERE I GIOCHI
GAMEBOY SU NINT.64 TEL

MEGADRIVE

MEGADRIVE+GIOCOL.99.000
FIFA 98 L.39.000
BATMAN RETURNS L.29.000
BATMAN L.29.000
PACMANIA L.29.000
SONIC 2 L.29.000
SONIC 1 L.25.000
SUPER HANG ON L.29.000
TOURTLE HYPERSTONE L.29.000
J.PALMER golf L29.000
CARTUCCIA MENACER L.29.000
GAME GEAR+ GIOCO L.149.900
GIOCHI GAME GEAR L.29.000

SUPERNINTENDO

BATMAN RETURNS L.39.000
CAPITAN COMMANDO L.59.000
CASPER L.39.000
CLAYFIGHTER 2 L.59.000
PHALANX L.29.000
S.TENNIS L.29.000
TETRIS ATTACK L.49.000
JOYPAD L.19.000

PLAYSTATION PAL

UNIVERSALEL.298.000

GIOCHI USA/JAP

ACE COMBAT 3 TEL
AIRLINE PILOT (SIMULAZIONE VOLO)
ATLANTIS THE LOST TALES L.119.000
AZURE DREAMS TEL
BASS LANDING TEL
BIO HAZARD 2 VERS. DUAL SHOCK TEL
BLACK BASS W/BLUE MARTIN TEL
BLOODY ROAR 2 TEL
BRAVE FENCER MUSASHIDEN USA TEL.
BREATH OF FIRE 3 USA TEL
GRAN TURISMO 2 TEL
CAPCOM GEN. 2 TEL
CAPITAN TSUBASA J L.139.000
CHORO Q MARINE Q BOUT L.89.000
CYBER ORG (SQUARE) TEL
DARKSTALKER 3 L.99.900
DEEP FREEZE TEL.
DRAGON BALL F.BOAT L.85.000
DRAGON BALLZLEG. L.85.000
DRAGON BALL Z ULT. B.22 L.85.000
EHRGAIZ TEL
EINHANDER L.69.000
FINAL FANTASY TACTICS TEL TEL
FINAL FANTSY 8 TEL.
FINAL FANTASY COLL. TEL.
FISHERMAN BAIT L.109.000
FRONT MISSION 2 L.59.000
FRONTMISSIONALTERNATIVE L.59.000
EVANGELION L.139.000
GUNDAM PERFECT ONE YEARL.89.900
GUNDAM 0079 L.69.000
GUILTY GEAR USA TEL
INT. S.STAR SOCCER L.29.000
JAPAN PRO WRESTLING 3 TEL
LAST BLADE SNK TEL
LEGEND OF LEGAIA TEL.
LET'S GO FISH TEL
LUNAR SILVERSTAR STORY TEL
LUNAR 2 ETERNAL BLUE TEL
LUPIN III L.89.900
KARTIA RPG USA L.119.000
KING OF FIGHTERS 98 TEL
MACROSS L.89.900
MACROSS 2 TEL
MARVEL S.HEROS VS STR.FIGHTER 109.00
MELTYLANCER THE 3RD PLANET TEL
METAL GEAR SOLID INTEGRAL TEL
METAL SLUG L.139.000
MOBILE SUITE GUNDAM 1.0 L.89.000
MOBILE SUITE GUNDAM 2.0 L.89.000
MOB. SUITE GUNDAM CHARS C.ATTACK
NBA POWER DUNKERS TEL
PARASSITE EVE USA L.129.000
POCKET FIGHTER L69.000
R-TYPE DELTA TEL
RANMA 1/2 L.149.000
RASETZU NO KEN L.129.900
RESIDENT EVIL D.CUT L.69.000
RIDGE RACER 4 TEL
ROBOT WAR F TEL
SAGA FRONTIER II L.129.900
S.ROBOT WAR F FINAL TEL
S.ROBOT COMPLETE BOX TEL
SAGA FRONTIER USA TEL.
SAILOR MOON L.139.000
SOUL RIVER TEL
SD GUNDAM G ZERO TEL
SD G GUNDAM CENTURY L.75.000
SLAYER ROYAL 2 TEL
SYPHON FILTER TEL
STREET FIGHTER ZERO 3 L.109.000
SILENT HILL TEL
S.ROBOT WAR 5 L.89.900
TEKKEN 3 L.69.000
TIME CRISIS L.35.000
TRON & KOBUN (CAPCOM) TEL
WINNING ELEVEN FINAL VERSION TEL
XENOGEAR USA TEL
CHIAMA PER ALTRE NOVITA USA/JAP

ACCESSORI

ACTION REPLY L.39.000
EXPLORER L.69.000
PLAYSTATION MAGAZINE L.29.000
JOYPAD COMP. L.9.900
MEMORY CARD 15B L.9..900
MEMORY CARD 30B L.28.000
MEMORY CARD 120B L.33.000
MEMORY CARD 360 BLOCCHI L.49.000
CAVO LINK L.29.000
PAD DUAL SHOCK L.39.000
PISTOLA SCORPION L.38.000
POCKET STATION TEL
PRESA PAL ANTENNA L.25.000
PRESA ANTENNA X GIOCHI USA/JAP L.45.
SCART RGB L.15.000
VOLANTE L.99.000
GAME BOOSTER PER VEDER I GIOCHI
GAMEBOY SU PLAYSTATION TEL

VIDEO CD CARD+ ACTION REPLY L.139.000

CONVERTITORE ACTION REPLYPERMETTE DI VEDERE TUTTI I GIOCHI USA/JAP ED ALTRI SU PLAYSTATION PAL L.49.900

MODIFICA USA/JAP/ EURO
L.50.000
SI EFFETTUANO RIPARAZIONI SU TUTTE LE CONSOLE

GIOCHI PLAYSTATIONPAL

COLIN MCREE RALLY L.79.000
CHRASH BANDICOOT 2 L.49.000
GRAN TURISMO L.79.000
INT. S.STAR SOCCR 98 L.79.000
LOADED L.35.000
ODDWORLD 2 L89.000
TEKKEN 2 L.49.000
TOMB RAIDER 3 L89.000
TOMMY MAKKINEN RALLY L.64.000
V-RALLY L.49.000

GIOCHI USATI PLAYST. PAL

ACTUA SOCCER L.19.000
ARK OF TIME L.25.000
BOMBA 98 L.29.000
CIRCUIT BRAKERS L.29.000
DESTRUCTION DERBY 2 L.25.000
DIABLO L.29.000
DUKE NUKEM L.25.000
BREATH OF FIRE 3 L.35.000
COMMAND & CONQUER RED AL. L.35.000
FIFA 97 L.25.000
FINAL FANTASY 7 L.29.000
INT. S.STAR SOCCER L.22.000
INT. S.STAR SOCCER 98 L.29.000
LOADED L.19.000
XENOCRACY L.25.000
NFL EXTREME L.29.000
NIGHTMARE CREATURES L.29.000
PANDEMONIUM L.19.000
PLAYER MANAGER L.19.000
PREMIERE MANAGER 98 L.29.000
RAYMAN L.19.000
THE LOST WORLD L.25.000
TOCA TOURING CAR L.25.000
TEST DRIVE OFF ROAD L.29.000
RAGE RACER L.29.000
SENSIBLE SOCCER L.29.000
SOUL BLADE L.29.000
SPICE GIRLS L.25.000
TRUE PINBALL L.19.000

GIOCHI SATURN

SATURN PAL L.139.000
SATURN USATI L.89.000

PICCHIADURO

ANARCHY IN THE NIPPON L.59.000
ASTRA S.STAR l.99.000
BATTLE MONSTER L.15.000
DEAD OR ALIVE L.89.000
DRAGON BALL Z LEG. L.85.000
FIGHTERS MEGAMIX L.59.000
FIGHTING VIPERS L.29.000
GOLDEN AXE THE DUEL L.39.900
GUARDIAN HEROS L.39.000
LAST BRONX L.39.000
KING OF FIGHTERS 95 L.49.000
KING OF FIGHTERS 97 l89.000
MARVEL VS STREETFIGHTER TEL
POCKET FIGHTER TEL
REAL BOUT COLLECTION L.99.900
STREET FIGHTER COLL. L.99.900
STREET FIGHTER ZERO 2 L.39.000
STREET FIGHTER ZERO 3 TEL
TOSHINDEN URA L.29.900
VAMPIRE SAVIOR TEL
VIRTUA FIGHTER KIDS L.29.900
VIRTUA FIGHTER REMIX L.25.000
VIRTUA FIGHTER 2 L.29.000
VIRTUAL ON L.39.000
X-MEN VS STREET FIGHTER TEL

SPARATUTTO

ALIEN TRILOGY L.59.000
BATTLE STATION L.19.000
BLAM MACHINEHEAD L.29.000
CRIMEWAVE L.29.000
DIGITAL MONSTER TEL
DOOM L.25.000
DUKE NUKEM 3D L.49.000
GUN GRIFFON II TEL
GUNDAM SIDE STORY II L.49.000
HEXEN L.29.000
HOUSE OF THE DEATH L.69.000
HOUSE OF DEAD+PISTOLA L.97.000
LAYER SECTION II L.89.000
PANZER DRAGON II L.49.000
QUAKE L.45.000
RADIANT SILVERGUN TEL
SOKIYUGURENTAU L.119.000
SOVIET STRYKE L.29.000
THUNDER FORCE V L.89.000
THUNDER STRYKE II L.29.900
VIRTUA COP 2+PISTOLA L.99.000
VIRTUA COP 1 L.35.000
VIRTUA COP+PISTOLA L.59.900

PLATFORM/PUZZLEFLIPPER

BLAST CHAMBER L.29.000
BOBBLE BOBBLE 3 L.59.000
BOMBERMAN WARS L.49.000
BUST A MOVE 2 L.39.000
CAPCOM COLLECTION 1 L.89.000
CAPCOM COLL.2 (ghost'nghols coll.) L.89.000
CAPCOM COLLECTION 3 L89.000
CAPCOM COLLECTION 5 tel
CLOCKWORK KNIGHT 1 L.29.000
DIGITAL PINBALL L.39.000
MEGAMEN X 3 L.29.900
METAL SLUG L.129.900
MICKEY MOUSE COLLECTION L.79.000
NIGHT'S L.39.000
NIGHT'S CHRISTMAS L.35.000
ROBOPIT L.29.000
ROCKMAN X 4 L.89.000
SHINOBI EX L .39.000
SILUETTE MIRAGE L.79.000
SCUD L.29.000
SONIC JAM L.49.000
SONIC R L.49.900
TILT L.29.000

GIOCHI HENTAI PER PC (EROTICI GIAPPONESI VM 18)

ALCHEMIC GIRL L.59.000
ANGEL PARASSITE L.59.000
SATOMI L.59.000
GIRI GIRI PARADISE L.59.000
M. HARD L.59.000
THE RUNAWAY CITY L.59.000
M HARD L.59.000
ACE OF SPADES 2 L.59.000
DISPONIBILI DECINE DI TITOLI.

WONDERSWAM

IL PORTATILE BANDAI
TELEFONA PER I PREZZI

GIOCHI SATURN

SPORTIVI

ANDRETTI RACING L.39.000
DAYTONA L.29.000
DAYTONA 2 L.49.000
DECATHLETE L.49.000
F1 CHALLENGE L.45.000
FIFA 96 L.15.000
FIFA 97 L.25.000
IMPACT RACING L.29.000
MANX TT L.39.000
NASCAR 98 L.29.000
NBA JAM EXTREME L.29.000
NHL 97 L.29.000
STEP SLOP SLIDER L.88.000
SEGA RALLY L.49.000
SEGA TOURING CAR L.64.000
TEN PIN ALLEY L.29.000
STREET RACER L.25.000
VIRTUA RACING L.29.000
WINTER HEAT L59.000
WIPEOUT L.25.000
WIPEOUT 2097 L.39.000
WORLD CUP PRO GOLF L.29.900
WORLD CUP 98 FRANCE R. TEL
WORLD WIDESOCCER97 L.15.000
WORLD WIDE SOCCER 98 L.49.000

AVVENTURA/RPG STRATEGIA

BURNING RANGERS l.99.000
DEEP FEAR l.99.000
DIE HARD TRILOGY L.39.000
DRACULA X L.95.000
DRAGONE FORCE L.49.000
DRAGONE FORCE II L.99.900
DUNGEON & D. COLL. TEL
EVANGELION-GIRFIREND L.115.000
GRANDIA L.104.000
LUNAR 2 ETERNAL BLUE TEL
LUPIN III TEL
MAGIC KNIGHT RAY. USA TEL
MONSTER HOLYDAGGER (NOVITA') TEL
PANZER DRAGON 3 4CD L.59.000
RESIDENT EVIL L.85.000
SAKURA WARS II L.139.000
SHINING FORCE III USA TEL
SHINING FORCE III SCE.2 l.119.000
SHINING FORCE 3 SCE.3 l.119.000
SHINING THE HOLYARC L.79.000
SLAYER ROYAL 2 TEL
S.ROBOT WAR TAISEN TEL
S.ROBOT WAR FINAL TEL
STORY OF THOR 2 L.69.000
TACTICS OGRE L.85.000
TERRA FANTASTICA L.99.000
TOMB RAIDER L.49.000
VIRTUAL HYDLIDE L.29.900

ACTION REPLY5 FUNZIONI: RAM CARD2MG/RAM CARD4MG/ADATTATORE/ MEMORY CARD/CHEAT MOD
L.69.000

VIRTUA FIGHTER 2+VIRTUA COP+DAYTONA L.69.000

ACCESSORI

ARCADE JOYSTICK L.49.000
JOYPAD COMP. L.19.000
JOYPAD SEGA L .35.000
JOYPAD ANALOGICO L.49.000
MEMORY CARD 8M L.55.000
ADATTAT. USA/JAP/EURO L .38.000
ADATTATOREUNIV.+RAM4M L.59.000
PRESA ANTENNA PER GIOCHI US/JP L.45
RIVISTA SATURN FAN L.35.000
PISTOLA SEGA L.59.000
PISTOLA SCORPION L.38.000
CAVO S-VHS L .29.000

VIDEO CD E FOTO CDCARDL.179.000

NUOVAMODIFICA UNIVERSALE:RENDE IL SATURN EURO VELOCE COME IL GIAPPONESE ELIMINANDO TUTTE LE CODIFICHE.
L.70.000

GAMEBOY A COLORI

BATMAN FOREVER L.39.000
DOUBLE DRAGON 2 L.39.000
JUNGLE BOOK L.39.000
LOONEY TOONS 2 L.39.000
STREET FIGHTER 2 L.39.000
TOP RANK TENNIS L.39.000
TRACK & FIELD L.39.000
WORLD BEACH VOLLEY L.39.000
BUG'S LIFE COLOUR L.79.000
BUST A MOVE 4 L.79.000
MORTAL KOMBAT 4 COLOUR L.79.000
ZELDA L.79.000

CD MUSICALI DEI CARTONIGIAPPONESI

SERIE DRAGON BALLZ L.25.000
SERIE SAILOR MOON L.25000
SERIE RANMA 1/2 L.25.000
SERIE GUNDAM L.25.000
SERIE MACROS S L.25.000
SERIE CITY HUNTER L.25.000
SERIE ORANGE ROAD L.25.000
SERIE MAISON IKKOKU L.25.000
SERIE FINAL FANTASY L.25.000
SERIEGHOSTINTHESHELLL.29.0
SERIE LAMU L.25.000
SERIECAVALIERIDELLOZODIACOL.25.00
SERIE HOKUTO NO KEN L.25.000

PORTACHIAVI: TEKKEN 3,KING OFFIGHTERS 97(15PZ),RANMA 1/2, EVANGELION,DRAGONBALL Z,MAZINGA, GOLDARKE ECC. L.5000
L.5000 CADAUNO L.35000 10PZ.

DREAMCAST

DREAMCAST TEL
VISUAL MEMORY L.59.900
JOYPAD L.69.000
ARCADE STICK TEL.
VOLANTE TEL.
CAVO S-VHS L.35.000
PURU PURU PACK L.65.000
VGA BOX TEL
CAVO RGB L.39.000
AERO DANCING L.109.000
BIO HAZARD CODE VERONICA TEL.
BLUE STINGER L.109.000
BUGGY HEAT APRILE TEL
DYNAMITE DEKA II TEL.
EXPENDAFUL TEL
ELEMENTAL GIMMICK GEAR TEL
GET BASS L.96.000
SONIC ADVENTURE L.109.000
SEGA RALLY 2 L.109.000
VIRTUA FIGHTER 3 L.109.000
D2 TEL
GODZILLA TEL
HOUSE OF THE DEAD 2+GUN TEL
INCOMING L.109.000
RED LINE RACER TEL
SENGOKU TURB L.99.000
SEVENTH CROSS L.99.000
SHUTO KO BATTLE TEL
MONSTER BRED TEL
PSYCHIC FORCE 2012 L.109.000
SHENMUE TEL
SEGA VIRTUA GOLF TEL
SUPER SPEED RACING L.99.000
CLIMAX LANDERS
MARVEL VS CAPCOM L.99.900
MONACO GP SIMULATION L.75.000
NANATSUNOHYKAN(HORRORADV2PLAYER)
POWER STONE TEL
RAYMAN 2
SPACE GRIFON TEL
JULY
EVOLUTION L.109.000
VIRTUAL GOLF
UNDERCOVER TEL
WEB MISTERY TEL

TELEFONA PER I PREZZI CORRENTI.

USCITE ESTIVE:
CARRIER
DYNAMITE ROBOT
FRAME GRIDE
GRANDIA II
GUNDAM HEROS
HIRYUKO NO KEN RETSUDEN
KING OF FIGHTERS 98
MAKEN X
VITUAL ON 2
SHIENRYU 2
TEKKEN 3 NEW VERSION
SOUL CALIBOUR
ZOMBIE ZONE
GUNDAM 0079
DEAD OR ALIVE 2
METROPOLIS
SPEED BUSTER

NEO GEOCD

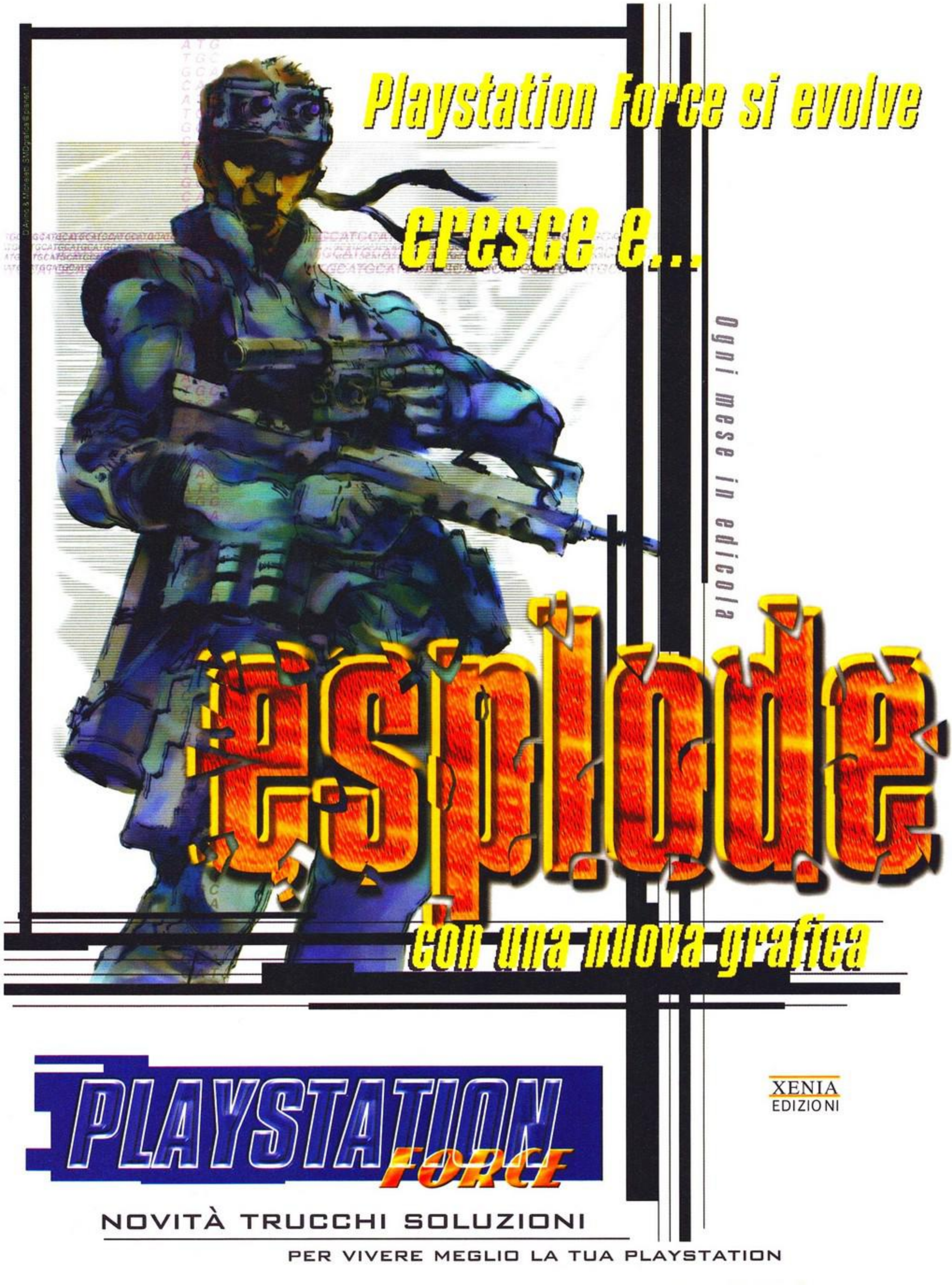
BLUES JOURNEY L.19.000
FATAL FURY SPEC. L.19.000
FUTSAL L.59.000
KING OF FIGHTERS 94 L.19.000
LAST BLADE 2 TEL
KING OF FIGHTERS 97 TEL
KING OF FIGHTERS 98 TEL
KING OF MONSTER 2 L.29.000
METAL SLUG 2 L.129.000
MUTATION NATION L.69.000
REAL BOUT 2 L.129.000
SAMURAI SHOWDOWN 3 L.49.000
SENGOKU L.69.000
S.SIDE KICK 2 L.35.000
TOP HUNTER L.19.000
TELEFONA PER ALTRI TITOLI.

NEOGEOPOCKET A COLORI TEL.

BASEBALL STAR L.79.000
KING OF FIGHTER R2 L.99.000
CHRUSH ROLLER POCKET L.79.000
FATAL FURY FIRST CONTACT TEL
NEO DRAGON'S WILD L.79.000
NEOGEO CUP 98 PLUS L.99.000
POCKET TENNIS L.79.000
PUZZLE BOBBLE MINI L.79.000
PUZZLE COLOR L.79.000
SAMURAI SHOWDOWN 2 TEL
METAL SLUG FIRST MISSION TEL

VIDEO CD GIAPPONESI

DRAGON BALL Z (8 FILM) L.29.900 CAD.
DRAGON BALL GT (20 FILM) L.36.900 CAD.
RANMA 1/2 (2 FILM) L.29.900 CAD.
CITY HUNTER 1 CONF. 4 FILM L.79.000
CITY HUNTER 2 CONF. 4 FILM L.79.000
EVANGELION (13 FILM) L.29.900 CAD.
LA BLUE GIRL CONF. 6 FILM L.95.000
INVASION NIGHT SCHOOL 6 FILM L.95.000
VAMPIRE HUNTER (4 FILM) L.29.900 CAD.
ORANGE ROAD TV VERS. (21) L.35.000 CAD.
ORANGE ROAD OVA (8 FILM) L.35.000 CAD.
ORANGE ROAD MOVIE VERS.(2) L.35.000CAD.
SLAM DUNK (26 FILM) L.35.000 CAD.
LAMU (4 FILM) L.29.900 CAD.
GUNDAM WING (8 FILM) L.36.900 CAD.
MAZINGA L.39.900
MAZINGA VS GOLDRAKE L.26.900
GHOST IN THE SHELL CONF.2 FILM L.48.900



Playstation Force si evolve

cresce e...

Ogni mese in edicola

esplode

con una nuova grafica

PLAYSTATION FORCE

NOVITÀ TRUCCHI SOLUZIONI

PER VIVERE MEGLIO LA TUA PLAYSTATION

XENIA EDIZIONI

Db-Line

http://www.dbline.it

RISERVATO AI RIVENDITORI.

Db-Line non vende al pubblico.

Graphic Kit, Joytech, Guillemot e Logos sono distribuiti in esclusiva per l'Italia da Db-Line

SIAMO AI VOSTRI ORDINI!

Db-Line distribuisce più di **1.000** titoli, tutte le maggiori case, tutti gli accessori,
Db-Line è la vostra alternativa di qualità ed è la dimostrazione che
nessun fornitore è indispensabile.

Graphic Kit · Joy Tech Europe · Guillemot · Logos Video Entertainment · Konami · Nintendo 64 · THQ · Gremlin · EA Sports · Dreamcast · Ocean · Core · Activision · Codemasters · Ubi Soft · Infogrames · Acclaim The state of play · PlayStation

NOMI E MARCHI CITATI SONO DI PROPRIETA' DEI LEGITTIMI AVENTI DIRITTO.

DISTRIBUITI DA:

Db-Line

Db-Line SRL - VIA ALIOLI E SASSI 19 - 21026 GAVIRATE (VA) ITALY - TEL. 0332/749000 - TEL. RIVENDITORI 0332/749050 FAX 0332/749090
INTERNET: http://www.dbline.it - e-mail: info@dbline.it

TBWA / BDDP

Qualcosa
di bello da fare in coppia.

(Il tennis, cosa avevate capito?)

È uscito
Anna Kournikova's Smash Court Tennis.

ANNA KOURNIKOVA'S
SMASH COURT TENNIS™

PlayStation®

SOLO PER PLAYSTATION.

namco

Se non sapete giocare a tennis, arriva il gioco più semplice.
Ma anche attraente, con i grandi protagonisti di questo sport, tra cui la bellissima Anna Kournikova. Preparatevi ad un incontro a due, o perché no, a quattro. Inserendo il Multi Tap (la periferica che unisce più players) si può giocare il doppio. Singolare, vero?

OLTRE 600 VIDEOGAMES.

www.playstation-europe.com

e PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari.
www.playstation.it. Anna Kournikova's Smash Court Tennis™ & © 1996 1998 1999 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED. Namco is a registered trademark of NAMCO LTD.